VELIKI POKLON POSTER

Metal Gear Solid 2 i Gran Turismo 3

PSX

CIJENA 21.80 KN
BROJ 20 VELJAČA 2001.

MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2

ISSUE 20 FEBRUARY 21,80 KN 570 SLT 5,5 KM
9 771331 784006

NASTAVLJA SE
NAGRADNA IGRA
OSVOJI PS2 KONFIGURACIJU SNOVA
KUPON 3

NOGO MANIJA

Nogometni lobi PSX-a secirao je čak 5 novih nogometnih simulacija:

- FIFA 2001
- This Is Football 2
- UEFA Champions League 2000/2001
- Winning Eleven 2000 (japanska inačica ISS Pro Evolutiona 2)
- MLS Gamenight (američka inačica ISS-a)

PLUS Najava još jednog ISS-a

POKLON ČITATELJIMA!

DODATAK NA 16 STRANICA

m-ero®

Micro
Fun for everyone

- PATENTIRAN PROIZVOD
- aluminij
- 2,7 kg
- nosivost: max. 100 kg
- ABEC 5

the **original** *skate scooter*

Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku:

Oblikovanje oglasa / **HAND** Design S

SiM *sport* *d.o.o.* • **Kralja Držislava 3, 10000 Zagreb** • **tel: 01/ 4617 911, Fax: 01/ 4610 29**

PSX
MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2
IZLAZI MJESEČNO

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA
Danijel Reškovac
danijel.reškovac@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

ART DIRECTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

PRIJELOM I OBRADA
Marijan Baćac
dtp@janus.hr

LEKTURA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

TAJNICA REDAKCIJE
Marijana Jurič

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
FAX +385 (0)1 363 66 78
E-MAIL: psx@janus.hr

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

MARKETING
Sanja Mlačak
direktorica marketinga EPH
Krešimir Mijić
voditelj marketinga
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
E-MAIL: marketing@janus.hr

PRODAJA
Kiosk d.d.
Savska cesta 118
10 000 Zagreb

DIREKTOR
Claude Jambrušić

TISAK
AKD d.d.
Savska cesta 31
10 000 Zagreb

europapress HOLDING

PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTOR
Cristoph Rohner

PROKURISTI
Mihael Akerman, Walter Hessl

DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA
Zdravko Milinović

SADRŽAJ

NOGOMANIJA 32

MOH UNDERGROUND 38

TR CHRONICLES 42

ALIEN RESURRECTION 44

DRIVER 2 46

NBA LIVE 48

TERRACON 50

KONTAKT ZONA 8

NOVOSTI 10
PS2 NOVOSTI 14
PS2 - VODIČ ZA KUPNJU 18
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 28
RETRO: WILD 9 69
KOLUMNA 97

NAJAVE

ROAD TO EL DORADO 22
DONALD DUCK QU@CK ATT@CK 24
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 25
BLADE 26
007 RACING 27

HARDWARE

HARDWARE NAJAVE ZA PS I PS2 70
GUILLEMOT PUMP ACTION GUN 72
PSONE 73

HELPLINE

PITANJA & ODGOVORI 74
PARASITE EVE 2 78
CLOCKTOWER 2 82
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 84
CHRONO CROSS 86

RESET

LIFESTYLE 88
PSX@HOLLYWOOD 90
U CENTRIFUGI 92
HALO BING... 94

ODIGRALI SMO

NOGOMANIJA
FIFA, TIF2, UEFA, MLS, WE2000 32
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 38
TOMB RAIDER CHRONICLES 42
ALIEN RESURRECTION 44
DRIVER 2 46
NBA LIVE 2001 48
TERRACON 50
TEAM BUDDIES 52
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES 54
INFESTATION 56
NHL 2001 57
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON 58
DISNEY'S DINOSAUR 59
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 60
MADDEN NFL 2001 61
MORTAL COMBAT SPECIAL FORCES 62
BEACH VOLLEYBALL 63
TIGERS' HONEY HUNT 64
UBIK 64
RAMPAGE THROUGH TIME 66
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 66
WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION 67
WLD THUNDER TANKS 67

NASTAVLJAMO PUNOM PAROM!

U najvećoj PSX-ovoj igri 21 stoljeća vaš omiljeni časopis poklanja samo 1 (čitaj jednu) nagradu....

Jedna ali vrijedna!

U nagradnoj igri gdje nema druge, treće ili već neke utješne nagrade. **Pobjednik uzima sve!** Prva i jedina nagrada, konfiguracija snova za uz koju ćeš ti, tvoja obitelj i cijelo tvoje društvo gledati DVD filmove i igrati najbolje PlayStation igre, sastoji se od:

- **PlayStation 2 konzole**
- **dvije igre za PS 2 konzolu**
- **Ferarri Shock 2 Racing Wheel volana**
- **dva Pro Shock Arcade kontrolera**
- **Judge Dredd pištolja**
- **10 DVD filmova**
- **godišnje pretplate na PSX**

I ti imaš šanse osvojiti ovu igraću konfiguraciju snova, san svakog čitatelja PSX-a!

2 x PS2 igra

• pokloniti će se dvije najatraktivnije igre ove godine

2 x Pro Shock Arcade kontroler

• uz ova dva arkadna kontrolera igranje Tekken Tag Tournamenta biti će nezaboravno iskustvo poput igranja na automatima
• dva nezamjenjiva komada za igranje u dvoje arkadnih i borilačkih igara
• dar tvrtke Zola, tel. 01/6552 727

Ferarri Shock 2 Racing Wheel

• po mišljenima mnogih daleko najbolji volan za PlayStation, prava pila među volanima sa dual shock efektom i pedalama, idealan za Gran Tourismo 2000
• vlastitog oca puštati blizu jedino ako on vama da svoj volan
• dar tvrtke Continuum, tel. 01/4872 3130

Za sudjelovanje u nagradnoj igri potrebno je sakupiti tri kupona koja će biti objavljena u PSX-u broj 18, 19 i 20 (jocker kupon objavljen
telefona na adresu: **Janus Press, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb**. Napominjemo: Ne šaljite svaki kupon posebno! Ne za

Judge Dredd Perfect pištolj

• • još i to, ovaj pištolj futurističkog izgleda ne zahtjeva skupe baterije nego se napaja iz vaše konzole snova
• ugrađene Bio walking i Twin Vibration funkcije
• puca, repetira i trese se kao i pravi, a izgleda kao da ste ga maznuli samom Judge Dreddu
• Guncom i Namco kompatibilan, te PSX standard način igranja
• dar tvrtke Element, tel. 01/4830 175

10 DVD filmova

• PS 2 konzola odličan je DVD player i da biste vi, vaša obitelj i vaši prijatelji mogli uživati u kristalnoj čistoći zvuka i slike potrebni su vam DVD filmovi (za početak 10 filmova osigurati će vam dosta zabave)
• ISSA film pokloniti će 10 filmova koji će biti aktualni u siječnju 2001.
• dar tvrtke ISSA Film Video, tel. 01/4666 784

Godišnja pretplata na PSX

• sretnik kao vi dobivati će cijelu godinu svoj omiljeni časopis na kućnu adresu, neće morati niti obući papuče da ode po njega, a i čitati ćete ga prije drugih
• dar tvrtke Janus Press, tel. 01/43843 600

PlayStation 2

• konzola koju vama ne treba posebno predstavljati
• dar tvrtke Helikop, tel. 01/455 19 66

JOKER KUPON U SLJEDEĆEM BROJU! Ne propustite ga!

Joker kupon zamjenjuje SVAKI propušteni kupon!

Za sudjelovanje u NI možete poslati i 2kupona+joker ili kupon+2 jokera ili čak 3 jokera!!!

...l Gear Solida 2
...odine za PlayStation 2

...može zamijeniti propušteni kupon) i poslati ih **ZAJEDNO** u koverti sa vašim imenom, adresom i brojem ... svoje podatke! Ime sretnog dobitnika objavijujemo u PSX-u broj 22. Nagrada se podiže u redakciji PSX-a.

neki kažu:
veličina
je važna!
ja kažem:
VJERUJ
INSTINKTU!
0.5 L
Sprite
UŠAJ SVOJU ŽEĐ!

Imam ih, imam ih...

Konačno! Četiri mjeseca rada pod *ručnom*. Cijelo uredništvo stislo: Pa spusti tu ručnu već jednom! Ne ide, zahrđalo, zaglavilo... Daj ulja, daj masti, učini nešto, ali kreni već jednom! Publika već baca oklade, omjer iz dana u dan postaje sve gori po nas, ali ne predajemo se, kao ni veliki dio gledateljstva. Već smo toliko uljasti da nemožemo više ni stajati, a kamoli gurati ručnu. Daj pijeska, piljevine, bilo što... Ne ide pa ne ide... A onda uleti *badža* od 150 kg čistih mišića! Na sebi ima samo sportske gaćice te majicu s velikim EPH. Zajedno s naših 850 kg (Tanja i Nevenka nam kvare prosjek), odvalismo i ručnu i čudnu želatinu koja je u međuvremenu nastala od svih tih uljnih preparata. Ma ni Rambo to ne bi bolje izveo! Nema više *ručne*, nema kočnica, samo gas i benzin! Vozi, Miško!

Uljni dani sada su povijest, a mi, u novim prostorijama (Čakovečka 17) nastavljamo raditi ono što najviše volimo: PSX! U međuvremenu smo raspravljali o novim idejama, rubrikama svemu onome što će još više poboljšati kvalitetu PSX-a. A rezultate ćete vidjeti već u idućih nekoliko brojeva, počevši od ovoga!

Ovomjesečna ponuda popularnog PSX-*menija* sadrži: poster s dvije vjerojatno najpopularnije igre ove godine, prilog od 16 stranica ispunjenim najsvježijim (tek ubranim) informacijama i taj famozni 20. broj u izvornom originalu, bez ijedne izmjene, jer on to zaslužuje. Po prvi put s luksuznijim uvezom (odsad samo posteri idu na zid), s novom rubrikom koja će se baviti svim onim zabavama nakon resetiranja odnosno stavljanja u *stanby* mod omiljenje konzole. Glazba, filmovi, *gadgeti*, sportovi, sve su to teme usko vezane uz PlayStation kulturu pa je logično da o tome i pišemo... detaljno!

Najavimo odmah i idući broj, koji izlazi vrlo brzo: 05.03. ili slovima: petog ožujka ove godine, da ne bi bilo zabune)! Vraćamo se staroj tradiciji: prvi ponedjeljak u mjesecu - PSX na kioscima (novi broj, da opet ne bi bilo zabune).

Hvala svima

Dario Zrno

P. S. PS2 konfiguracija snova još čeka sretnog dobitnika...

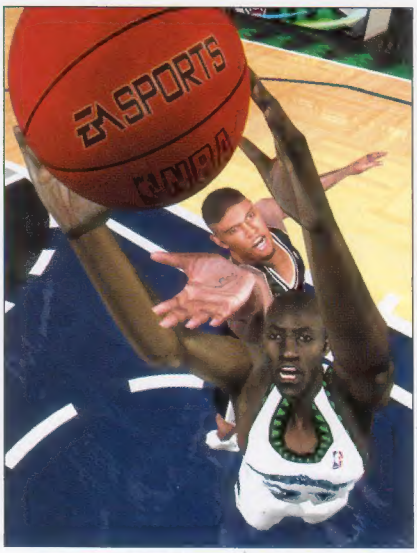
100 stranica originalnog, izvornog 20. broja PSX-a

16 stranica dodatka s najnovijim vijestima iz PlayStation svijeta, odnosno PSOne i PlayStation 2 svijeta

posteri Gran Turisma 3 i Metal Gear Solida 2 vjerojatno najveći hitovi ove godine za PlayStation 2

Sprite
REG. ZAŠT. ZNAK

Pisma, komentari, reakcije...



Dlanovi su nam izblijedjeli od nabacivanja vašim pismima, a tko je pobijedio, nećemo vam reći. Pišite nam i dalje da ne ispadnemo iz forme!

Pišite nam...

na adresu	e-mail
JANUS PRESS (PSX-kontakt zona) **Čakovečka 17** **10000 Zagreb**	**psx_pisma@janus.hr**

PITANJA MJESECA

GDJE SE U HRVATSKOJ MOŽE KUPITI FERRARIJEV VOLAN I ONAJ MJENJAČ BRZINA? KOJA JE CIJENA MJENJAČA I MOŽE LI SE SPOJITI NA FERRARIJEV VOLAN? MOŽE LI SE POMOĆU NJIH IGRATI *DRIVER 2*?

MATRIX

Pretpostavljam da pod Ferrarijevim volanom misliš na Guillemotov Chock Racing Wheel, a pod mjenjačem brzina na već opisani RS Gear Shifter za koji smo rekli da izgledom podsjeća na Ferrarijeve mjenjače. Volan možeš nabaviti u Continuumu (oglas potraži u ovom broju časopisa), a mjenjač čini se nisu dobili (kao ni RS Multi-platform Wheel Control volan), no ionako ih ne bi mogao zajedno koristiti jer su nekompatibilni (različiti proizvođači). Inače, sam volan radi odlično u *Driveru 2*.

KADA ĆE IZAĆI IGRICA *MAT HOFFMAN'S PRO BMX*? JEDVA ČEKAM!

TIHANA IZ BJELOVARA

Nažalost, igra je odgođena do veljače 2001. Pokušaj "skratiti" vrijeme uz *Dave Mirra Freestyle BMX*.

POSTOJI LI IGRA NA PS-U SLIČNA *AGE OF EMPIRES* ZA PC?

VEDAD IZ SARAJEVA

Zaigraj *Warcraft 2* ili *C&C Red*

Rasturač

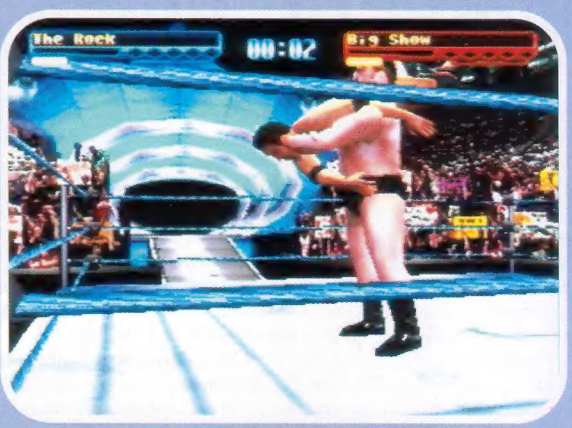
Bog, PSX-manijaci!
Imam nekoliko problema koje bih rado podijelio s vama te glasovao za neke igre na tablici.
Prvo evo nekoliko prijedloga:
Glupo je što sve u vašoj nagradnoj igri ide pobjedniku. Proširite helpline na pola časopisa jer je on *the best* u njemu.
Što još, što još, ah da, još malo više o PS2 i raju za pornografiju (ha, ha, ha).
Časopisi mi se fakat raspadaju.
Hm, hm, hm, hm...
U FIFA-i sam državni prvak.
Imam jedno pitanje: može li jedan čitatelj glasovati za igru više puta?
Pozdrav svima
P.S. Ako netko želi da ga rasturim u FIFA-i, nek' mi se javi

Luka iz Zagreba

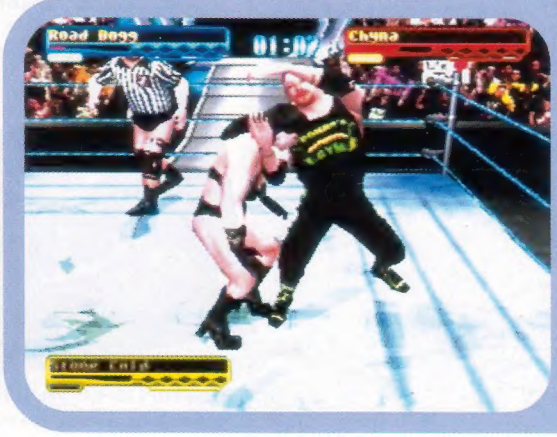
Baš glupo! Sve treba ići gubitniku!
Ništa veliko ne može biti *the best* (osim Larinih, znate već...).
Eh, jedva čekamo, možda i bude kakva recenzija...
Zašto?
Republike Zimbabve?
Ne kužimo: da li se možeš klonirati ili što?

Kečeri i Tanjoljubci

Draga razigrana skupino najrazvaljenijeg časopisa u Hrvata, bok!
Mi smo jedna zločesta djeca iz Pule koja većinu dana provode uz PlayStation. Ako niste znali, mi smo i najslavniji fanovi najluđeg sporta na svijetu- WRESTLINGA. Dok nije bilo wrestlinga i PlayStationa, bili smo samo krdo slinavih balavaca koji su oko zgrade igrali žmurice, a onda se napokon neki genijalac iz THQ-a sjetio da bi baš on mogao svojim spektakularnim otkrićem, spajanja plejke i kečera, napraviti najbolju igru na svijetu - *WWF Smackdown!* E, pa sad, ako itko ima što protiv, dobit će powerbomb!-Veliki pozdrav Tanji, jedinoj koja se u redakciji zalaže za (kako ona kaže) *štemere* i koja je napisala najbolju recenziju u 15. broju. Pošto sam prvak Pule i okolnih mjesta oko nje, pozivam Tanju na jedan prijateljski kečerski okršaj. Volimo mi i druge igre, kao npr. *Driver, ISS, MGS, Silent Hill, Tony Hawk, LMA...*
Kad će izaći *Driver 2, Chase The Express i Too Human?*
Primite puno šifra iz sunčane Pule!
Zauvijek vaši mafijaši
P.S. U *helplineu* glas za *WWF Smackdown* (sitnice i tajne) *i Echo Night.*



Poštovana redakcijo PSX-a...
Čitam PSX (P-predobri, S-superdobri, X-što ono?!) od 1. broja. Nemam primjedbi ni zamjerki. Rubrike su vam super, a najdraže su mi *helpline* (što možete, rođeni sam varalica) i *kolumna*. Prije sam je mrzio (aaaaa, opet onaj što ima bradu...), a nisam je ni čitao! Inače, Tanja, i ja volim kečere, točnije, lud sam za njima te Vas molim da objavite šifre, ne ono što se dobije kad se završi sezona. Svi ste ludi i otkačeni, a posebno Dario i Tanja. I ostali su super. Pišem vam ovo po tko zna koji put, te se nadam da ovo pismo neće imati sudbinu prošlog (koš). Doviđenja i ostanite najbolji.
P.S. Pusa Tanji
Slaven iz Bjelovara



Ako smo dobro shvatili, svijet je prepun svjetskih prvaka u WWF-u. No to još nije sve, svijet je prepun prvaka koji Tanjinu sliku drže na zidu i ljube je prije spavanja. No ni to nije sve: neki bi se i tukli s našom Tanjom! Organizacija za zaštitu Tanje od nasrtljivaca poručuje vam: malo Morgen! Mi imamo Tanju samo za sebe!

A da za to vrijeme učiš?

Cijenjeno uredništvo PSX-a!
Najprije vam se želim predstaviti jer više nisam običan čitatelj. Naime, spomenut sam u objavljenom pismu u 18. broju PSX-a kao Darijan koji je u igrici *Tony Hawk Pro Skater* uspio na Warehouse razini u jednoj vožnji osvojiti 525 177 bodova. JA sam u tome pismu samo spominjan jer je to pismo napisao moj prijatelj Igor umjesto menu putem e-maila. No dobro, prijedimo na stvar. U najnovijem PSX-u (broj 19) pročitao sam pismo u rubrici "Kontakt zona" u kojem se čitatelj zvani Andro hvali da je u *Tony Hawku* u Warehouseu uspio napraviti 587 486 bodova te mi poručio da se sakrijem ispod kreveta. Ne razmišljajući uopće je li to istina ili nije, u ime svoje časti zavrtio sam *Tony Hawka* jedinicu te pokušao srušiti Andrin rekord. Nakon 2 dana mukotrpnog igranja srušio sam taj jeb..i rekord!
"Ne'š ti meni govorit da se ja sakrijem pod krevet! Tvoj je problem što te nijedan krevet od tolike bruke neće moći sakrit!!!" - bile su moje riječi nakon što je na mom ekranu zablistala cifra od 703 595 bodova!!! Ta radilo se o mojoj skejterskoj časti!! Mislim da bi bilo dobro da uvedete novu rubriku u kojoj bi čitatelji poput mene i Andre slali svoje rekorde putem pošte, e-maila i telefona te nam tako omogućite novi način komunikacije
S neizrecivo velikim poštovanjem,
Darijan Petrić

P.S. Moja 18-godišnja sestra Marina će razmisliti o pozivu na kavu koji joj je upućen u 19. broju PSX-a u rubrici "U ovom broju još su nam pisali." Ne zna baš gdje je ulica Hajdukovića Radonje. Ponovno šalje velike pozdrave Dariju Zrni, glavnom i odgovornom uredniku časopisa PSX.

Poslaži ti nama prvo Marininu sliku - "cijelog tela!"

PISMO MJESECA
VJERUJ INSTINKTU

Znojan PSX-ovac

Poštovano uredništvo PSX-a,
pišem Vam po prvi put. Stalno zahvaljujem Svevišnjem što postojite, Vi ste mi jedina veza između mene i mog PS-a. Da vam objasnim. Svoj sam PS kupio vlastitim znojem (nosio sam sanduke u trgovini i zaradio novce da si ga kupim).Vi ćete reći: "Zašto nisi pitao starce? E pa, pitao sam ih, ali su oni lijepo odgovorili: "Radi, zaradi i kupi". Ja sam to napravio i moje ljeto je izgledalo otprilike ovako: ujutro PS, popodne more i turiskinje, poslijepodne PS i navečer disko i turiskinje. Onda je došla škola i mama zabranila igranje jer se u gimnaziji ne smije igrati, jer onda nećeš učiti. Zato ste mi Vi jedina nada.
Moram reći da ste doista dobri, a najbolje su Vam recenzije. Ja sam malo čudan tip i volim čitati rješenja. Tako barem doznam više o pojedinoj igri, ondje piše sve o njoj. Imam i nekoliko pitanja/prijedloga za Vas:
1. Hoće li i kada izaći europska ili američka inačica igre *KI 2000*? Molim vas da mi na to pitanje obavezno odgovorite
2. Hoće li i kada izaći igra *Messiah*?
3. Pokušajte igre poredati po ocjenama. Npr. stavite prvo sve igre s ocijenom 10, pa s 9, pa s 8, itd...
4. Napravite mjesečni top 15 igara

Puno pozdrava od vašeg vjernog čitatelja Vladimira

P.S Ako budete ikad htjeli doći na ljetovanje u Istru, kažite pa ću Vam poslati kućnu adresu da mi preko ljeta budete gosti i da vidim jeste li tako dobri igrači kako kažete.
Toliko si nas dirnuo da potoci suza teku našim uredništvom. Kad si se već toliko znojio za svoj PlayStation, red je da dobiješ i nagradu (javi nam punu adresu!).
Odgovor na 1. i 2. pitanje: Nikad, čini se.
3. Pa tako nekako i radimo. Igre se slažu po očekivanjima, a hitovi mogu dobiti i lošu ocjenu.
4. Razmišljamo o tome.
P.S. Što misliš zašto si dobio nagradu? Vidimo se na ljeto!

EroticoLaroman

Bok, PSX!
Zovem se Arsen i pišem vam po prvi put. Iako su mi 32 godine igram igrice na PlayStationu. Najčešće *Tomb Raider 2, 3 i 4* te sam vam zahvalan za veliki prohod 4. dijela objavljenog prije pet-šest brojeva.

Jedino mi nedostaje šifra za svlačenje Lare te vas molim da je objavite jer je riječ o okladi s prijateljem. Još samo jedno pitanje: Hoće li stare refleksne igre poput *Blockouta* koje su izašle na PC-ju izaći i na PlayStationu?
Unaprijed zahvalan
Arsen iz Metkovića
32 godine i ti bi još skido Laru!?

PSX... ne, PS...ne, PSX... poludit ću

Poštovana redakcijo PSX-a!
Htio bih vas upozoriti na jedan problem koji je nastao otkako su se pojavili PlayStation 2 i PSone. Problem je u skraćenicama koje stavljate uz igre i sl. PSX i PS2 razumijem ali kada napišete PS, ne znam mislite li na PlayStation ili PSone? Ili pak s PSX mislite na PlayStation ili je to tiskarska greška budući da se tako zove vaš časopis? Molim vas da objasnite to kako više ne bi bilo zablude.
Imam još nekoliko pitanja i molio bih da mi odgovorite:
1. Prvo i najvažnije, mogu li se piratske igre s PlayStationa igrati na PlayStationu 2?
2. Koji su sve nastavci *LMA Managera*?
3. Postoji li način da se PlayStation kontroler spoji na PC?

Unaprijed hvala
Marko Esterajher iz Dubrovnika
PS ili PSX ista stvar. Obje kratice označavaju PlayStation, a sve PS igre rade i na PSone.
1. Ne.
2. *LMA Manager 2001.*
3. Teško, pokušali smo, ali smo imali problema s analognim kontrolama.

PITANJA MJESECA

***Alert.* Ili još bolje, počni skupljati lovu za PlayStation 2 jer ćeš dogodine na njem moći zaigrati *Age of Empires 2*.**

U KAKVOM JE STANJU VAŠ AUTO NAKON PROBLEMA NA SJEVERNOM POLU? JESU LI U SERVISU UKLONILI "KVAR" NA ABS-U?
MIRAN IZ KASTVA (POKRAJ RIJEKE)
Auto je u stanju mirovanja... Na servisu je već gotovo mjesec dana...
I to nije šala... buhuhu...

JE LI IZAŠAO *GRAN TURISMO 3*?
IVICA IZ SPLITA
Je li izašao PlayStation 2?

ŠTO ZNAČI PAL NA KUTIJI CD-A ISPOD PS ZNAKA?
IGOR IZ MOSTARA
Igore, PAL oznaka označava standard prikaza i prijenosa TV slike prilagođen Europi. U Americi i Japanu se koristi drugačiji standard od našeg (NTSC) koji ima drugačiju frekvenciju i rezoluciju. A i oni se međusobno razlikuju.

KAD IZLAZI *METAL GEAR SOLID 2* I HOĆE LI SE MOĆI IGRATI NA PLAYSTATIONU?
HRVOJE IZ KARLOVCA
Može ako uzmeš tempere i obojiš svoju konzolu u crno te pored oznake PlayStation dopišeš 2. I to tek iduće jeseni.

MOGU LI DUAL SHOCK I MEMORY CARD SA SIVOG PLAYSTATIONA RADITI NA PLAYSTATIONU 2?
JOSIP IZ SLAVONSKOG BRODA
Dual Shock kontroler radit će bez problema, a memorijska je kartica samo za igre sa starog PlayStationa (nove igre zahtijevaju više memorije za spremanje).

Dio prvi

Dear PSX time,
Starno ništa ne valjate, baš gledam zadnji broj i pitam se šta je ovo? Ovo ne zaslužuje da se zove novine. Skupina slova i nepoveznih rečenica. Starno mi se povraća od vas. Recenzije su vam tanke, mogli ste jednostavnije napisati ova igra valja, ova ne valja i tako dalje. Jednostavnije- vi ništa ne valjate. A tek dizajn, staviti dvojicu manijaka da se vozaju autom i jedu čokoladu, a onda opisati njihove dojmove. Na kraju poslastica: Reškovac. Samo nas pravi budalama i zarađuje na nama. To se ne treba pokušavati pobiti kao Reškovac nego se treba pomiriti s tim, a na kraju krajeva, ni Sony ni PlayStation ne valjaju.
Vaš Travničanin Sajo

Dio drugi

Sorry, sorry, sorry, PSX time!
Trenutno plačem i ne mogu naći riječi da vam se ispričam. Stvarno ne mogu, poslije onakvih uvreda upućenih vama... jednostavno oprostite. Ja sam Sajo i pisao sam vam pismo prije nekoliko dana vrijeđajući vas do nebesa, nemojte odmah pomisliti da sam to uradio namjerno, nego pod prisilom. Evo, to je bilo ovako: jednog lijepog dana moja draga majčica pod imenom gđa MrziPS je otišla svome dragom sinu u školu. Kad je vidjela što piše u imeniku, vratila se kući i svom sinu prekopala sobu. Našla je i mnogo interesantnih stvari kao što su npr. TV, kasetofon, CD player, pornografija i još mnogo PS stvari. U međuvremenu, njen se sinčić vratio kući ne znajući što se dogodilo. Bez razmišljanja je kročio u sobu i mahinalno posegnuo za kontrolerom. Vidjevši majku u sobi i izraz njenog lica, skontao je da nešto nije u redu. Pitao je: Što nije u redu? Dobio je divan odgovor koji je otprilike zvučao ovako: zhfw&%$#%&khjc! Pokušao se izvući okrivljujući ljubav, pornografiju, utjecaj TV-a, pa čak i svemirca, ali ništa nije upalilo. Zatim je morao pod prisilom (vatreno oružje upereno u glavu) napisati uvredljivo pismo PSX-u, a oduzeta mu i je njegova konzola. Trenutačno taj dječak plače i diktira svom prijatelju pismo kroz nove rešetke na prozoru svoje sobe.
P.S. Ovo je istinita priča.
P.P.S. Ne očekujem nimalo samilosti i sažaljenja.
P.P.P.S. Nagrada bi me obradovala.
Vaš Travničanin Sajo
Eh, Saaajo... A da ti je majka našla i drogu na kojoj si bio? Šalimo se, mama, šalimo se...
P.S. I X-Man je istinita priča, časna riječ.
P.P.S. Mi smo puni samilosti ko žaba dlaka.
P.P.P.S. Poslat ćemo ti turpiju.

novosti

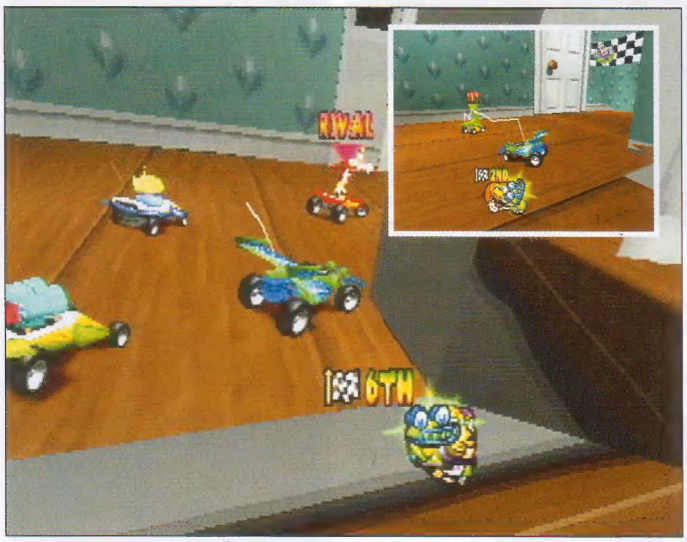
PIŠE Tomislav Tomašić

Neveselog li posla. Sve se manje-više svodi na najave tipa" taj i taj proizvođač vjerojatno se posljednji put pojavljuje na Playstationu", a ni prošli mjesec situacija nije bila bitno drukčija. Ipak, proizvođači još drže ponekog asa u rukavu prije nego se i službeno prebace na proizvodnju igara za PSone. Iako bi to trebalo biti isto, službenim gašenjem proizvodnje za Playstation više ništa neće biti isto. Ipak, budućnost je svijetla - PS2 je na vratima Europe!!!

ACTIVISION | **TOY STORY RACER**

ULOVI ME

Igrati se lovice s prijateljem uz mogućnost svakakvih podvala. Hmm, prokušan recept i igranje na sigurno. Pitanje je samo jesu li sastojci pravilno raspoređeni? Nadajmo se da jesu.



Bezglava će jurnjava biti brzo prekinuta nekim od protivnikovih oružja

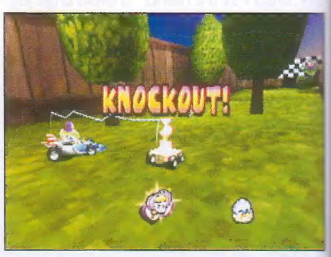
Junaci crtanih i lutkarskih serija stalno se pojavljuju za upravljačima šarenih *kartova*, oboružani različitim opasnim oružjima, a najnovija vijest glasi da će se vojsci postojećih vozača pridružiti i junaci Pixarovog animiranog filma Woody i Buzz Lightyear. Hoće li nam donijeti nešto novo ili će se sve ipak svesti na nove staze sa starim idejama? Ipak, ne treba biti previše strog jer trkaćih igara ima "kao salate", a razlika između

Česte promjene rankinga nisu čudne, najvažnije je gdje ste na kraju utrke

Power up-ovi su svuda naokolo, treba ih samo marljivo skupljati

Staze su vrlo atraktivne, prepune skokova, S-zavoja i U-skretanja

odličnih i prosječnih je često vrlo mala. Igra će se odvijati u okruženjima poznatim iz filma, a sve će biti podijeljeno u više segmenata jednog velikog prostora. Tako ćemo dobiti priliku utrkivati se po klizavom kuhinjskom podu, kroz ventilacijske cijevi, po stolcima, biljarskim stolovima i sl. Scenarij više-manje viđen u *Micromachinesu,* što nije pokuda nego pohvala jer dobre stvari treba kopirati, ali sa stilom. Trebali bismo se dakle susresti sa sličnim stazama i sličnim problemima kao u MM-u. Osim čistog utrkivanja, proizvođači su se potrudili ponuditi nam i neke dodatne sitnice koje gotovo predstavljaju igre za sebe. Tako će igrač u *singleplayer* modu biti suočen s ispunjavanjem različitih *questova* tijekom utrke, a *multiplayer* će donijeti igranje lovice, natjecanje u akrobatskoj vožnji, natjecanje u obavljanju *questova* i još mnogo drugih miniigara koje bi svakome trebale pružiti sasvim dobru zabavu. Imajući u vidu najavljeno, nameće se pitanje bi li najmlađi u takvoj igri uopće imali što raditi sadrži li ona nivo težine poznat iz *Micromachinesa* i *Micromaniacsa.* No, proizvođač se pobrinuo da ni najmanji ne budu zapostavljeni dodajući *baby mode* namijenjen djeci mlađoj od 6 godina. Ipak, ta nas činjenica ne bi trebala zavarati jer je na višim nivoima igra vrlo izazovna, traži vježbu i koncentraciju te pruža mnogo zabave za igrače. Jedini minus igri koja bi mogla biti jedna od najigrivijih u idućoj godini (izlazi u ožujku 2001.) je nedostatak podrške za 4 igrača koji je izvrsno funkcionirao u *Crash Team Racingu.*



Ovaj momak završio je svoju utrku

Stripovi na konzolama ▸ Očito je da bi mnogi pomalo zaboravljeni strip-likovi mogli uskoro oživjeti, no ovaj put ne na papiru, nego na ekranima naših televizora. Likovi poput Batmana i Spidermana već su doživjeli svoju premijeru na konzolama, a drugi poput Supermana tek dolaze. Potaknuta tržišnim uspjehom navedenih hitova, tvrtka Ubi Soft je odlučila pokrenuti ambiciozan projekt prebacivanja strip-junaka na konzole sklopivši ekskluzivni petogodišnji sporazum s poznatim strip-izdavačem Dargaud Publishingom. Konkretno, riječ je o nama prilično nepoznatom strip-junaku *XIII.*, a igra će slijediti njegove avanture na putovanjima poduzetim radi otkrivanja svog pravog identiteta. Obećavaju napetost i kompleksnu radnju vezanu uz političke intrige.

Ninja se vraća ▸ Sjećate li se još davnih 80-ih i klasičnog akcijskog hita *The Last Ninja*. Svi oni koji ga se sjećaju vjerojatno će s radošću primiti vijesti da izdavači *Silent Bombera*, Studio 3, ulaze u izradu PS inačice. Original igre razvio je System 3 i svojedobno je predstavljala jednu od najtežih i najizazovnijih igara. Od najnovijeg izdanja možemo očekivati još bolje i više. Trenutačno su informacije o igri još vrlo rijetke i nepreciznе, stoga pratite pozorno ovu rubriku jer ćete uskoro dobiti najsvježije vijesti.

Traži se ▸ Nezavisna marketinška tvrtka PlayDate provela je među prodavačima igara istraživanje o njihovim predviđanjima koje će igre biti najtraženije na tržištu ovogodišnjih božićnih blagdana. Dobiveni rezultati nisu pretjerano iznenađujući: vrh ljestvice zauzima *Tony Hawk 2*, a iza njega je car RPG-a *Final Fantasy* u svom devetom izdanju. Osim tih dviju igrara, u TOP 5 ulazi i Lunar2: *External Blue, Madden NFL 2001* i *WWF Smackdown! 2*.

HE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS.

ACCLAIM | VANISHING POINT

GT KILLER? MALO SUTRA

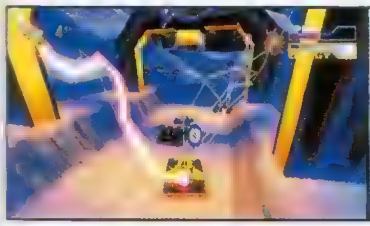
...ra koja je bila najavljivana ...pravo onako kako naslov ...kaže u završnoj je fazi izrade, ...je, gotova je otprilike 70%. ...šavši je u tom obliku, na ...ršinu su isplivali brojni ...staci, a najveće razočaranje ...osi grafički izgled s obzirom ...e o njem bilo najviše riječi u ...etku proizvodnje.

Najavljivana je glatka izvedba, 30 fps, ne postojanje *pop-upa,* a trenutačno je stanje takvo da igra izgleda gotovo neprobavljivo zrnato i zastarjelo, bar kad je u pokretu, što nažalost nećete vidjeti na slikama. Upravljivost je također problematična čim uzmete vozilo koje nema 4WD, a zamjerka se može uputiti i pretjerano arkadnom karakteru igre jer se u gužvi brzo gubi kontrola nad vozilom, a najčešći rezultat je okret za 15898 stupnjeva, prevrtanje na krov ili skakanje po odbojnicima. Ipak, proizvođači ističu da igra još nije gotova, no u ovako kasnoj fazi rada (izlazak je najavljen za prosinac) teško je očekivati da u posljednjem trenutku mogu biti izvedeni neki značajniji zahvati.

MATTEL INTERACTIVE | TYCO R/C

SPORT I GLAZBA

Mattel Interactive objavio je nove detalje o svom nadolazećem potencijal...om hitu punog naziva *Tyco ...C Assault with A Battery*, a ti ...etalji doista opravdavaju tvrd...u koju sam izrekao na račun *RC* Revengea - "malo je zabavno". Mattel nas zagrijava obavijestima da će igra donijeti 8 malih, radiom upravljanih jurilica koje će se boriti za svoje mjesto pod suncem na 8 različitih staza ubačenih u 5 lijepih tematskih 3D okružja. U igri će postojati 5 različitih modova igranja, a zasad su poznata dva, prvenstvo i *battle* mod. Prema trenutačno dostupnim slikama, doista možemo očekivati vrlo zabavnu igru za cijelo društvo, no s konačnim ćemo ocjenama pričekati do njenog izlaska jer lijepe slike često znaju zavarati. Zasad nema opširnijih informacija o samoj igri, no vjerojatno ćete se složiti da ovako lijepa prezentacija zaslužuje povećanu pozornost.



ACCLAIM - ECW: ANARCHY RULES

Pomozi Bože

Nije zlato sve što sja, kaže stara narodna, a takav će dojam vjerojatno steći svi ljubitelji profesionalnog hrvanja kad dobiju ovu igru u ruke. Ovaj (osobito u Americi) popularan žanr igara doživjet će još jedno predstavljanje, ali ovaj put na mnogo nižoj razini. Naime, igra prati Extreme Championship Wrestling, natjecanje koje je u trenutku steklo mnoštvo pobornika, no s vremenom je lagano gubilo bitku sa starijom braćom, WWF-om i WCW-om. Takva će otprilike biti i sudbina ove igre kad ugleda svjetlo dana jer prema viđenom nudi samo niz drugorazrednih hrvača za koje čak ni Ameri nisu čuli (jer su svi bolji prešli u bolje plaćene WWF i WCW federacije), lošu grafiku i lošu igrivost. Teško je zamisliti koje je motive prilično respektabilna tvrtka Acclaim (proizvođač) našla za rad na takvoj igri, no čini se da su u cijelosti promašili. Igra je ime dobila po *pay-per-view showu* koji se na američkoj televiziji pojavio u rujnu, a vjerojatno će doživjeti i njegovu lošu sudbinu, jer se po kuloarima šuška da je ECW federacija u velikim novčanim problemima i da joj budućnost nije baš svijetla.

Koudelka online ▸ Obožavatelji simpatične pro... Koudelke i njezinih mračnih avantura imaju još ...og za zadovoljstvo. Naime, proizvođač igre ...upravo je otvorio i službeni web site posvećen ...m RPG-u. Svi oni koji su uživali u igranju igre ...sjetiti site na adresi *http www.koudelka-...m* gdje će im sama Koudelka proreći sudbinu ...izabrati jednu od čarolija i poslati je prijatelju ...a na raspolaganju su i druge sitnice: pri...ginalni *soundtrack*, reklama za igru te *screen-...a papers* s tematikom popularne igre.

Pogodi me ▸ - Igrači, a ponajviše djeca, vole pucati po stvarima. Zašto je to tako, ne zna se, a Namco i ne mozga previše o tome (a možda i zna odgovor), nego štanca nove nastavke *Point Blanka*. U Europi smo imali privilegiju upoznati se s prva dva nastavka igre, za naše tržište nazvana jednostavno *PB* i *PB2*. Međutim, u međuvremenu se pojavio i treći nastavak pod nazivom *Rescue Shoot Boobie Bo* ali je svjetlo dana ugledao samo u Japanu. Na žalost ljubitelja pucnjave, ni najnoviji uradak iz serije nazvan Gunbalina nema previše izgleda za proboj na europsko tržište pa će naš G-Coni ostati u futrolama do dolaska *Time Crisisa 2*.

Pero Djetlić na PS-u ▸ Simpatični djetlić pod imenom Pero (Woody Woodpecker) uskoro će doživjeti rođenje na našoj omiljenoj konzoli. Iako bismo mogli pomisliti da će biti riječ o platformskoj arkadi, to nije slučaj. Bit će to još jedna trkaća igra u kojoj se na mjestu vozača pojavljuju likovi poznati iz dječjih emisija (*Muppett Racers*), odnosno crtića, oboružani svojim posebnim oružjem. Iako se igra zbog takvih likova može činiti laganom, proizvođači obećavaju da će biti pravi izazov i za tvrdokorne vozače.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STO

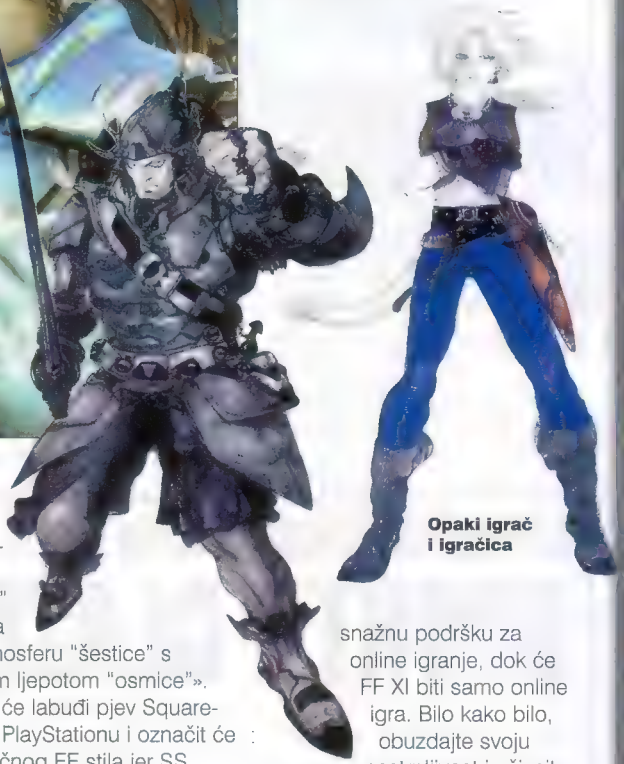
SQUARESOFT | FINAL FANTASY IX

DOISTA FANTASTIČNO

Opaka družina na okupu

Na radost istinskih ljubitelja, Final Fantasy se u svom posljednjem pojavljivanju na PlayStationu vraća svojim korijenima

Do izlaska FF IX preostalo je samo nekoliko kratkih mjeseci, iako će pravim ljubiteljima epske sage o fantastičnim svjetovima oni biti itekako dugi, no mogu se tješiti činjenicom da će najnoviji nastavak imati sva obilježja koja su imali nastavci prije FF VII. Spominjem to zato što su ljubitelji, uživajući u FF VII, prigovorili da je igra iz područja fantazije previše zašla u područje znanstvene fantastike, čime nisu bili osobito oduševljeni, a taj se trend nastavio i u osmom dijelu, bez obzira što su i jedan i drugi bili iznimna ostvarenja. Hi-tech elementi koji su dominirali u prethodnim nastavcima prepustit će svoje mjesto originalnim lokacijama poznatim iz IV., V. i VI. dijela. Želeći učiniti nešto doista iznimno, u Squareu su vratili legendarnog umjetnika Yoshitaku Amana da dizajnira nove likove. Bude li sve sukladno obećanjima, "devetka" bi trebala imati atmosferu "šestice" s grafičkom ljepotom "osmice"». FF IX bit će labuđi pjev Square-Softa na PlayStationu i označit će kraj klasičnog FF stila jer SS najavljuje da će FF X imati snažnu podršku za online igranje, dok će FF XI biti samo online igra. Bilo kako bilo, obuzdajte svoju nestrpljivost i uživajte u ovim prekrasnim slikama.



Opaki igrač i igračica

Dvorske spletke uvijek su zanimljive

Svoj na svome ▸ Ugledna softverska kuća Eidos, pod čijim je okriljem zaživjela popularna Lara Croft, napokon može odahnuti - svečano je objavljeno da više nije ni u kakvim pregovorima koji bi vodili njezinoj prodaji. Kako su u posljednje vrijeme takve glasine bile prilično česte, o čemu ste već i mogli čitati u PSX-u, otvarao se prostor za različite spekulacije o pravim motivima takvog razvoja situacije te potencijalnim kupcima od kojih je najglasniji bio Microsoft. Upravni odbor je objavio da su ozbiljno razmišljali o prodaji, ali dobivene ponude nisu bile dovoljno visoke da bi zadovoljile apetit dioničara. Sad im preostaje da se u miru okrenu distribuciji svojih nadolazećih hitova (*Who Wants to be a Millionaire?, Star Topia*) i, naravno, novog nastavka Lare.

Mumija dolazi ▸ Svi oni koji su željeli krenuti stopama neustrašivog istraživača Ricka O'Connella, junaka filma *The Mummy*, uskoro će dobiti priliku jer nam iz Konamijeve radionice stiže igra temeljena na tom filmskom megahitu. Igrači će dobiti priliku da iz prve ruke istraže čudesni svijet antičkog Egipta u odličnoj 3D avanturi bogatoj mozgalicama, tajnim prolazima, tajanstvenim hijeroglifima, borbama sa živim mrtvacima, sve do konačnog obračuna sa zlim Imhotepom. Oni koji su gledali film vjerojatno željno očekuju i igru, a oni koji nisu, mogli bi ga pogledati dok čekaju, a to neće potrajati dugo - izlazak je najavljen za studeni ove godine, tako da ćete o njoj ubrzo saznati više

Najbolji za najbolje ▸ Kevin Garnett, košarkaš i sidneyjski zlatni olimpijac "nightmare teama", potpisao je ugovor prema kojem bi trebao biti EA

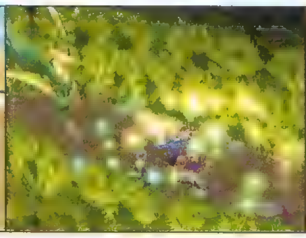
E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

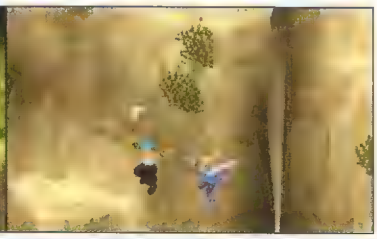
CAPCOM BREATH OF FIRE IV

BIO JEDNOM JEDAN...

J[illegible] edan veliki RPG dobiva [illegible] nastavak. Iako kod nas [illegible] F nije stekao toliko pok[illegible] ao FF, u globalnim okviri[illegible] legitimno ulazi u sveto RPG [illegible] koje sa spomenutim [illegible] a zatvara *Chrono* serijal.

Breath of Fire još od svog pojavljivanja na SNES-u ima vojsku poklonika koji nestrpljivo očekuju novu priču o ljudima-zmajevima. Priča nove igre, kao i uvijek, je vrlo složena i zanimljiva, radnje se odvija nekoliko godina nakon završetka velikog rata između kontinenata, a glavna junakinja Nina pomoću poznatog Ryua kreće u potragu za svojom nestalom sestrom, princezom Elenom. Igra je prešla u bogato 3D okruženje, a svaki će lik imati više od 3000 različitih animacija. Osim toga, proizvođači obećavaju da su problemi iz prošlog nastavka riješeni (gotovo neprestane borbe s manjim neprijateljima da bi se mogao napasti neki veći i opasniji te nemogućnost istraživanja). Tako će u "četvorki" svaka borba do koje dođe biti stvarno važna za igru i imati svoj smisao, a uza sve ostale dobre stvari ljubitelji RPG-a zasigurno će se dobro zabavljati kad se igra pojavi na tržištu.





MIDWAY READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Dođi mi na uppercut

[illegible] sobom sve ono što je ostalo od prethodnika. [illegible] slike i filmići prikazuju potpuno novo lice koje svojom [illegible] vizualnom prezentacijom još jednom postavlja prežvakano [illegible] o mogućnostima PS-a. Prema najavama, ipak će R2R zadržati [illegible] najbolje od prethodnika - igrivost, koja će i ovaj put biti na vrlo [illegible] razini vodeći nas tako u napetost velikog boksačkog natjecan[illegible] akcijom koja oduzima dah. Uz 10 starih likova predstavit će nam se i 10 potpuno novih, te slavne ličnosti među kojima se ističu Shaq O'Neal i Michael Jackson. Posebno bi trebala biti zanimljiva Jacksonova prezentacija jer je kralj popa fotografiran, a onda je rađen *motion capturing* njegovih izvanzemaljskih plesnih koraka čije pojavljivanje možemo očekivati u najvećem žaru borbe. Dakle, uza sve dobro od prethodnika, dobit ćemo i mnoštvo novih zanimljivih poteza, miniigara, pokreta, modova igranja i ostalih važnih sitnica koje će igru uzdignuti na novu razinu i učvrstiti njenu poziciju respektabilnog hita s osiguranim novim nastavcima.

[illegible] u svezi [illegible] NBA Live. Ta [illegible] obzirom [illegible] prošle [illegible] fotka [illegible] Izvrsni [illegible] [illegible] magično [illegible] [illegible] potpisivanja ugovora te da je istinski uživao sudjelujući kao *motion capturing* model u izradi igre.

Biznis je prava stvar ▸ David Darling, šef Codemastersa, zaradio je ove godine titulu britanskog poduzetnika godine. Isplivavši u sam vrh ljestvice jedanaest najvećih poduzetnika u svojoj zemlji stekavši čast da predstavlja Veliku Britaniju na dodjeli nagrada za svjetskog poduzetnika godine idućeg svibnja u Monte Carlu. Darling je inače u dobi od 15 godina zajedno sa svojim bratom Richardom (koji je imao 19) odlučio spojiti ugodno s korisnim i osnovati vlastitu tvrtku. Koliko su tijekom godina bili uspješni, možete zaključiti po njihovim mnogobrojnim hitovima, no vjerojatno će vam to bolje otkriti podatak da njihova tvrtka godišnje obrće 70 mil. funti.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

Extreme Football

Sigurno ste se začuđeno zapitali kakvo je to čudo. Ne znamo ni mi, no šuška se da je THQ otkupio prava na proizvodnju nekakve igre koja bi pratila određenu *extreme football ligu* (XFL). Osim pretpostavke da donosi nekakvu nastranu kombinaciju *footballa* i *wrestlinga*, teško je predvidjeti bilo što drugo.

⊗ *Ljubitelji spomenutih sportova diljem svijeta, a osobito Ameri kojima su to nacionalni sportovi, bit će sigurno zadovoljni činjenicom da će uskoro postojati nešto poput XFL-a. Kako će izgledati, može se samo nagađati, no filmske vizije o futurističnim sportovima u kojima moderni gladijatori zabavljaju široke narodne mase mogle bi uskoro postati stvarne, bar na konzolama iduće generacije.*

Izbor za *lik godine*

Dok su se ozbiljni Amerikanci bavili pravim predsjedničkim izborima, oni manje ozbiljni, osobito kad je došlo do novog prebrojavanja glasova, organizirali su svoje izbore na netu gdje je trebalo izabrati jedan od popularnih likova iz igara na određenu upravljačku funkciju u SAD-u. U trenutku kad je rađen ovaj izvještaj vodeće pozicije zauzimale su ove persone iz svijeta igara:

glasnogovornik **Kirby**

državni tužitelj **Lara Croft**

ministar obrane **Solid Snake**

potpredsjednik **Luigi**

predsjednik **Duke**

Ako biste i vi željeli sudjelovati u izboru virtualnog američkog predsjednika i ostalih najvažnijih članova uprave i pravosuđa, posjetite **http://www.psxnetwork.com/ign/videogame.html** i dajte svoj glas.

PS2 novosti

PIŠE Berislav Jozić

Ovaj je mjesec mnogo toga u znaku dolaska crne konzole u američke trgovine, ali kako se približava sezona darivanja, svi koji još nisu najavili svoje igre zasuli su nas vijestima i najavama naslova koji dolaze...

POVRATAK DIGITALNE LJEPOTICE

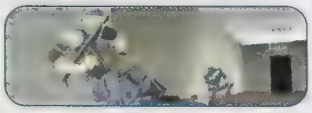
Prve slike Lare na PS2!

Nije mrtva! Barem se tako čini jer smo dobili slike iz Core Designa koji punom parom radi na tome da nam na PlayStationu 2 ponudi nove avanture gospođice Lare Croft. Na žalost njezinih ljubitelja, to će biti tek krajem 2001., ali slike već možete vidjeti. O samoj smo igri saznali samo to da će biti mnogo mračnije teme i drugačijeg stila nego što je bio *Tomb Raider* serijal, ali Core još uvijek drži u tajnosti na koji će to način biti izvedeno.

KOEI ULAZI U ŽANR PUCAČINA

Što je WinBack?

Ne znate? Nismo znali ni mi iako su se u Japanu jako uzbudili kad je Koei najavio da će spomenuti naslov izdati za PS2. Riječ je o konverziji pucačine s komandosima koja je prije kojih godinu dana izašla na Nintendu 64 i postigla veliki uspjeh u Japanu. PlayStation 2 inačica trebala bi uskoro biti gotova, u Japanu će se pojaviti prije kraja godine, a od originala će se razlikovati boljom kvalitetom grafike. Što se tiče Europe i Amerike, Koei je neodlučan jer ni original nije u drugim dijelovima svijeta požnjeo veći uspjeh pa je pitanje bi li se engleska inačica isplatila.



Najavljen novi Tenchu ▸ Activision je potvrdio da će se *Tenchu* serijal nastaviti na PlayStationu 2 iako nikakvi drugi detalji kao što su datum ili priča igre nisu objavljeni. Ron Doornink je u ime Activisiona izjavio da će "...napredna tehnologija PlayStationa 2 pomoći da se već standardna kvaliteta igrivosti *Tenchua* još unaprijedi". Jedva čekamo.

Sony želi rekvalificiranje PS2 ▸ Samo nekoliko tjedana prije dolaska PlayStationa 2 u engleske trgovine, Sony je izrazio želju da njegova nova konzola u Velikoj Britaniji bude kvalificirana kao računalo, a ne kao igraća konzola. Zašto? Zato što je porez na računala manji, pa bi možda za krajnje kupce i cijena bila niža, a Sony bi svakako zaradio više novca. Ken Kuturagi je čak izjavio da je Sony spreman podnijeti žalbu Svjetskoj trgovinskoj organizaciji ne bude li njihova molba uslišena, a rekvalifikaciju opravdavaju time da njihov uređaj posjeduje 128-bitni mikroprocesor i DVD drive, što bi ga trebalo svrstati među računala.

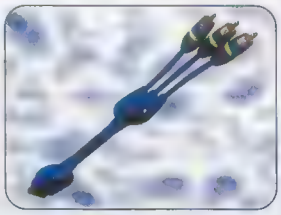
Tužne vijesti za Oddworld obožavatelje ▸ Nažalost, dugo najavljivani *Munch's Oddysee* neće se pojaviti na PS2. Oddworld Inhabitants, tvrtka koja već više od godinu dana radi na nastavku avantura prijatelja popularnog Abea, poznatog s PlayStationa, objavila je da su odlučili igru izdati ekskluzivno za X-box. Kao razlog naveli su težinu programiranja za PS2, no pravi je vjerojatno taj da im je Microsoft ponudio nešto zelenog papira. Ah, ne možemo ih kriviti nego samo žaliti što tako kvalitetnu igru nećemo vidjeti na PlayStationu 2.

Planirana nestašica PS2? ▸ Već kad je Sony prvi put izjavio da će u Ameriku i Europu biti isporučeno samo po 500.000 primjeraka PlayStationa 2 za prvi dan prodaje, javili su se neki koji su tvrdili da je riječ o isplaniranoj i umjetno kreiranoj nestašici s ciljem da se poveća potražnja za novom Sonyjevom konzolom.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

Želite li monstruozne kabele?

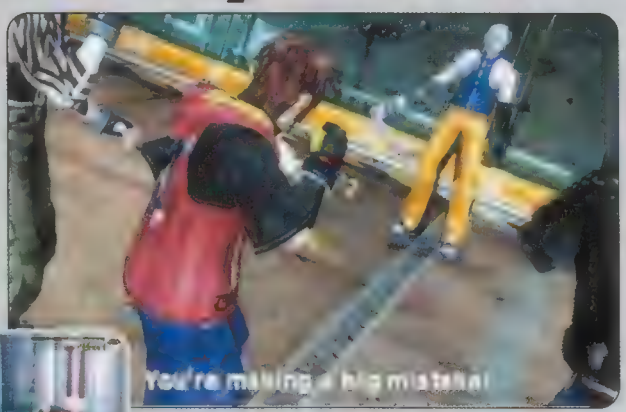
Monster Cables, tvrtka poznata po nekim od najkvalitetnijih audio-videokabela na tržištu, pustila je u prodaju nekoliko proizvoda namijenjenih vlasnicima PS2. S obzirom da se na konzoli mogu slušati audio CD-ovi i gledati filmovi s DVD-a, perfekcionisti željni najveće kvalitete sigurno će poželjeti set takvih žica za spajanje svoje konzole na zvučnike, pojačala ili monitore. Cijena tih kabela trebala bi biti u rangu Sonyjevih, 200-300 kn, a cijena naskupljih, pozlaćenih, oko 400 kn.

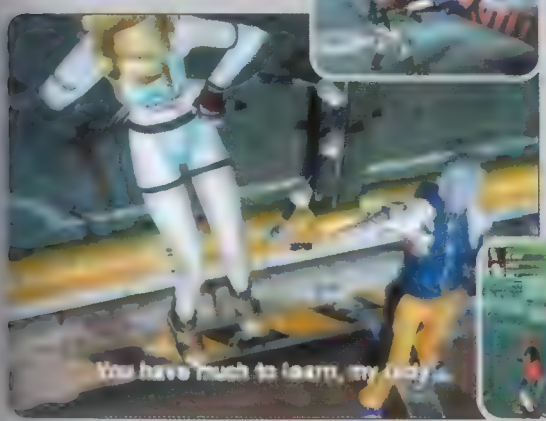


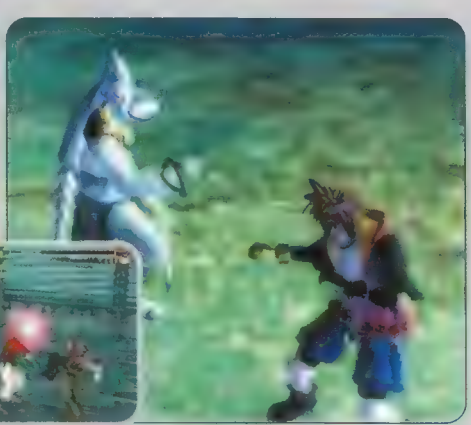
NOVI POGLED NA BOUNCER

Nove slike iz Squareove tabačine

Stiglo je nekoliko novih slika iz *Bouncera*, Squaresoftove dugonajavljivane timske tučnjave za koju se [illegible] da je ipak malo manje timska. [illegible]e. Square je iz nepoznatih razloga odlučio odbaciti mogućnost igranja [illegible], što je bila jedna od vrlo važnih [illegible]vanih odlika te igre. Svejedno, pogled na slike pokazuje da će Bouncer mnogo toga pružiti neovisno o tome hoćete li ga [illegible] sami ili u društvu.







Potvrđen Age of Empires 2

PlayStation 2 inačicu jedne od najpoznatijih PC *real-time* strategija potvrdio je Microsoft izjavivši da će svjetlo dana u Japanu ugledati početkom 2001., a nekoliko mjeseci poslije i u Americi i u Europi. Igra će biti potpuno jednaka onoj na PC-ju, postojat će čak i mogućnost mrežnog igranja (nadamo se da ćemo je što prije vidjeti u funkciji). Da, slika je s PC-ja, tek toliko da vas podsjetimo o čemu je riječ.

Klasika na crnoj konzoli

Za ljubitelje starih naslova dobra vijest stiže iz Digital Leisurea. Naime, ta gotovo nepoznata tvrtka objavila je da kani *Dragon's Lair*, *Dragon's Lair II* i *Space Ace* upakirati sa svojim novim proizvodom - *Hologram Time Traveler* - na DVD. Naravno, sve skupa je namijenjeno vlasnicima PlayStationa 2.

Za one kojima navedeni naslovi ništa ne znače, riječ je o grafički intenzivnim arkadnim avanturama koje su u vrijeme kad su nastale (prije desetak godina) bile nešto vizualno najljepše što je tada postojalo. Nadam se da će ih bar malo "osvježiti", jer teško da se mogu mjeriti s današnjim naslovima, osim možda sentimentalnom vrijednošću.

[illegible] je zapravo da bi prodaja veće količine kanno[illegible] godine Sonyju donijela samo gubitak jer ih u [illegible] i Europu moraju dopremiti iz Japana (tvornice [illegible] Japana još nisu spremne proizvoditi novu konzolu, zato će isporuka biti što manja. Kako bi se izgubilo [illegible] manje novca. Kad se Sonyjeve tvornice na svim [illegible] osposobe za proizvodnju PlayStationa 2, [illegible] konzola u trgovinama će rasti, a cijena će, nadamo se, pasti.

Odgođen Z.O.E. ▸ Konami je objavio da će željno [illegible] akcijska igra Hidea Kojime na tržište stići s [illegible] tjecana zakašnjenja - umjesto 1. veljače 2001., u Japanu će se pojaviti tek 22. veljače. Nije objavljeno što je uzrok kašnjenja, no svima će sigurno biti lakše čekati kad saznaju da će uz nju dolaziti i demodisk *Metal Gear Solida 2*.

Povratak kralja ▸ From Software objavio je da se *King's Field* serijal vraća na Sonyjeve konzole, i to s četvrtim nastavkom koji će u ožujku iduće godine [illegible] za PS2. Priča prati glavni lik, Xlon Roseberg, koji, pokušavajući se skriti od vala lave iz podivljalog vulkana, upada u davno izgubljeno podzemno kraljevstvo. Prvi nastavci tog akcijskog RPG-a s pogledom iz prvog lica bili su dovoljno dobri da stvore bazu odanih obožavatelja kojima će sigurno biti drago što se serija nastavlja na novoj konzoli.

Grand Teft Auto 3-D? ▸ Ne samo da stiže "trojka", nego će biti i u tri dimenzije. Potvrdio je to Sam Houser, predsjednik Rockstar Gamesa, u izjavi kojom je vrlo [illegible]ujasitično objasnio da im PS2 pruža mogućnosti [illegible] da stvore igru kakvu su "oduvijek željeli napraviti". To znači više akcije, automobila i pješaka na ekranu, ali i više humora na koji smo navikli u dosadašnja dva nastavka. Igra bi po njegovim riječima trebala biti "bliža oštrini koju je imao original", štogod to značilo.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STO

Kad se veliki dogovaraju...

...mali čekaju da vide što će biti. Tri kompanije koje su među najvećim japanskim poslodavcima (Sony, Matshushita i Toshiba) nedavno su sklopile sporazum o zajedničkom pružanju usluga interaktivne televizije u Japanu. Želja im je preko jednog kanala u domove potrošača donijeti TV program, omogućiti im telekupnju te ponuditi videoigre i glazbu po njihovoj želji. Analitičari kažu da će projekt biti iznimno skup, ali je dobro što velika količina infrastrukture (kabelska TV, novolansirani komunikacijski sateliti) već postoji pa bi ambiciozni planovi za početak pružanja usluge do kraja 2000. ipak mogli biti realizirani.
A hoće li tu negdje biti mjesta za PS2? Mi mislimo da hoće - pa koji je to uređaj koji se priključuje na TV, obećana mu je mogućnost priključenja na mrežu kabelske TV i ima dovoljno snage da omogući mrežno igranje?

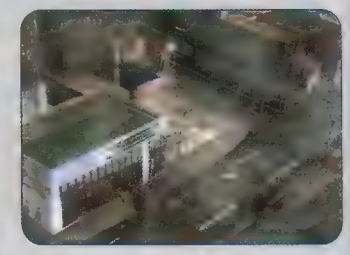
NE GLEDAJ ME DOK IGRAM!

Mali-veliki TV samo za vaše oči

Ne izgleda li *cool*? Zapravo, što je to? Riječ je o novom proizvodu Olympus Opticala po imenu Eye Trek koji bi se u trenutku dok ovo čitate trebao pojaviti u japanskim trgovinama. Naočale s ugrađnim slušalicama projiciraju na vaše oči sliku koja odgovara TV-u promjera 1,3 metra. S tom napravom nitko neće moći komentirati vašu igru, a cijenom od 4,500 kn ipak je malo jeftinija nego TV odgovarajuće veličine. A kakvo li će tek biti gledanje filmova s DVD-a na virtualnom divovskom TV-u dok udobno ležite pokriveni preko glave? Genijalno!

Resident Evil 4D: Executioner

Ne, nemojte se previše radovati, slike nisu iz igre. Ali igra dolazi! *Biohazard 4* (japansko ime RE-a) bi se trebao pojaviti u japanskim trgovinama "tijekom prvog tromjesečja 2001.", ali bi, rečeno je, moglo doći do kašnjenja. I to ne zbog poteškoća u kreiranju igre, nego zato što Capcom želi da njihova druga hitigra, dugo najavljivana *Onimusha Warlords*, što duže vlada tržištem i što više zaradi. Ne možemo ih kriviti, zar ne? A slike? Ma, one su iz kratke animacije koju je Capcom napravio ne bi li promovirao novu tematsku vožnju u nekom japanskom luna-parku po imenu *Resident Evil 4D: Executioner*. Neki kažu da je povezana s nastavkom, a neki kažu da nije. Nema veze, glavno da je *Resident Evil*!



RAZBIJANJE AUTOMOBILA SE NASTAVLJA - U VELIKOM STILU

Twisted Metal: Black

Jedna od prvih hit-igara na PlayStationu konačno je najavljena za PS2, a svi ljubitelji serijala mogu odahnuti nakon saznanja da će Sweettooth ponovno juriti cestom. *Twisted Metal* se vraća, ovaj put u produkciji relativno nepoznate grupe Incognito Studios, čiji su članovi većinom ljudi koji su radili na prva dva (po nekima i najbolja) nastavka serijala.
Naziv Black nije samo zato što je igra namijenjena PlayStationu 2, nego i zato što bi atmosfera igre trebala biti mnogo mračnija nego u prijašnjim nastavcima, što će biti ostvareno sumornijim arenama i većim brojem animacija u kojima ćemo saznavati crne životne priče likova u igri. Kao što smo navikli, opet će tu biti gomila naoružanih vozila i mnoštvo arena u kojima je većinu objekata moguće uništiti, ali sada u igru ulaze i vremenski uvjeti, promet, pješaci i još štošta. Naravno, cilj je još uvijek uništiti sve protivničke automobile i ostati živ, što je dovoljno jednostavno da bude savršena osnova oko koje se može izgraditi hit. Hoće li to programerima Incognito Studiosa uspjeti, vidjet ćemo sredinom iduće godine kad bi se igra trebala pojaviti na tržištu.

IZ SONYJEVE RADIONICE

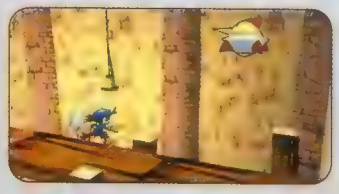
Predstavljamo novi Sonyjev hardver koji naizgled nema nikakve veze s PlayStationom 2

Sony je nedavno predstavio uređaj za koji su mnogi odmah izjavili da predstavlja jednako veliki korak naprijed kao što je to bio prvi Sonyjev *walkman* 1980. *Airboard* je prijenosni LCD-zaslon koji osim gledanja TV-a omogućuje i osnovno korištenje Interneta - pregledavanje www-stranica te primanje i slanje e-pošte. Bežičnom vezom povezan s centralnom stanicom, od koje se ne smije previše udaljiti, *Airboard* je neka vrsta bežičnog telefona koji možete ponijeti u vrt ili u kuhinju i gledati TV ili surfati *netom* dok obavljate neke druge poslove. Iako mu je cijena prilično visoka (1,100 $ ili 9,900 kn), analitičari predviđaju da će se dobro prodavati kad 1. prosinca stigne u trgovine ako ni zbog čega drugoga, onda radi prestiža koji takav uređaj donosi svom vlasniku.

JOJ, KAK' JE SLATKO!

Klonoa ponovno u akciji!

Namco je objavio nekoliko slika iz još uvijek nedovršene verzije *Klonoa 2* [illegible] bi se na PlayStationu 2 tre[illegible] pojaviti u ožujka iduće [illegible]ne. Naravno, u Japanu. Za one koji se ne sjećaju originala, dovoljno je reći da je riječ o jednoj od najslađih platformskih igara na PlayStationu koja se, između ostalog, mogla pohvaliti i vrlo kvalitetnom grafikom. Po slikama vidimo da će je nastavak na tom polju nadmašiti, a Namco najavljuje da će osim pogleda sa strane, koji je prije korišten, "dvojka" ponuditi i nekoliko drugih kutova kamere za praćenje akcije.



[illegible] za *Airboard* ima velike [illegible] mobilna jedinica, [illegible] može [illegible] različitim [illegible] proizvodima [illegible] kao [illegible] za [illegible] TV. A tko [illegible] se neće [illegible] kombi- [illegible] dok [illegible]? [illegible] bizarno?

Možda, no čini se da je to budućnost.

Daljinski za DVD - za ugodnije gledanje

S obzirom da su neke ankete otkrile činjenicu da je prilično veliki broj Japanaca kupio PlayStation 2 zbog mogućnosti gledanja DVD filmova. InterAct Acesories (poznat po svom Gamesharku za PlayStation) se potrudio na američko tržište izbaciti daljinski upravljač za DVD player PlayStationa 2. Master DVD Remote se sastoji od dva dijela - jedan se uključuje umjesto *controllera*, dok je drugi infracrveni daljinski upravljač s dosegom od oko 6 metara. Po cijeni od 19.99 $ (otprilike 180 kn) to bi trebala biti neizostavna igračka svih filmofila koji si priušte PlayStation 2.

ŠUŠU

Najvažnije glasine o PS-u 2 u prošlih mjesec dana i naš komentar na njih...

FFXI za X-box?
Priča se da je Microsoft u velikim pregovorima sa Squareom ne bi li osigurao da se jedanaesti nastavak *Final Fantasy* serijala prebaci na njegovu konzolu. Obje su tvrtke demantirale bilo kakvo potpisivanje ugovora, iako iz Microsofta priznaju da su započeli razgovore sa Squareom.

⊗ *Naravno da je Microsoftu stalo do Squareovog hita, no da nešto postoji, sigurno bi se time već pohvalili. Ipak, nije nelogično očekivati da Square svoju igru izda i za X-box kako bi povećao zaradu od prodanih primjeraka. Ono što je sigurno jest da će FFX1 izaći za PS2. A hoće li ga biti i na X-boxu, vidjet ćemo.*

Skuteri lete u nebo
Šuška se da Crave radi igru koja bi modu vožnje na skuterima mogla pretvoriti u nešto mnogo opasnije. Naime, trebala bi to biti igra u stilu *Tony Hawk'sa*, ali u kojoj biste skokove, grindanje i akrobacije izvodili na skuteru.

⊗ *Popularnost skutera je očigledna, ali igra temeljena na njima teško da će se moći pohvaliti realnošću. Zamislite kako bi izgledao pravi skuter nakon jedne akrobacije iz THPS-a. Ako je najava istinita, teško da će biti riječi o velikom hitu.*

Capcom sprema novu RE-igru
Procurila je vijest da Capcom koristi iskušanu *Resident Evil* formulu i stil igre ne bi li kreirao novi naslov koji neće imati veze s popularnom survival horor zombi-koljačinom.

⊗ *3D arkadne avanture u prerenderiranim okolišima uvijek su dobro prolazile, bez obzira jesu li bile temeljene na zombijima, dinosaurima ili izmišljenim zemljama. Ako Capcom sprema nešto novo u tom stilu, vrlo skoro možemo očekivati objavu, a kladim se da će igra biti vrhunska.*

Soulreaver 2 na PS2
Dobro pogledajte ove slike i recite vjerujete li da je riječ o igri na PlayStationu 2? Naime, slike koje su procurile na Internet iz nepoznatog izvora popraćene su glasinom da je Soulreaver 2 već skoro gotov te da je riječ o slikama iz završne inačice za PlayStation 2. Crystal Dynamics, pak, šuti kao zaliven. Gdje je istina?

⊗ *Rado vjerujemo da je riječ o PS2, no postoji jedno pitanje: zašto bi igra bila ista kao prvi Soulreaver, što prema izgledu glavnog lika svakako jest? Da možda nije riječ o slikama s Dreamcast inačice koje je netko podvalio? I zašto se Crystal Dynamics nije prije hvalio da je rad na novim Razielovim avanturama tako daleko odmakao? Vrijeme će pokazati.*

Kupujete li PlayStation 2?

24. studenog zavladat će Europom ludilo - u trgovine stiže nasljednica najbolje igraće konzole svih vremena

PIŠE Berislav Jozić

Nakon kratke odgode, PlayStation 2 će ipak doći u europske trgovine 24. studenog, a s obzirom da sam jedan od onih kojima je to posao (i užitak) te sam u cijelosti zahvaćen PS2 ludilom, iznenadilo me pitanje prijatelja koji me prije nekoliko dana zamolio da mu objasnim: "...kaj je to PS2 i hoće li se na njemu moći još nekaj osim igrati igrice?" Tako sam shvatio da ta crna konzola ipak ne prestavlja svima "dar s nebesa", nego vjerojatno samo maloj šačici fanatika, dok ostali povremeno nešto načuju i zainteresiraju se. Zato je ovaj tekst ponajprije namijenjen ljudima koji ne prate s pjenom na ustima sve novosti o novoj konzoli, ali im se sviđa ideja o konzoli za igranje koja u sebi objedinjuje mogućnosti nekoliko multimedijskih uređaja.

ČIM IZAĐE IZ KUTIJE...

Dakle, za PlayStation su čuli svi, a kažem li PlayStation 2, jasno je da je riječ o nasljednici te superuspješne igraće konzole. Ono što ne znaju svi je što ona može. Prvo, na njoj možete igrati igre, naravno, ljepše, glađe, realnije od onih na ostalim konzolama jer je PS2 trenutačno tehnički najsnažnija konzola na tržištu sa snagom obrade podataka

KAKO SE ČEKALO S ONE STRANE OCEANA

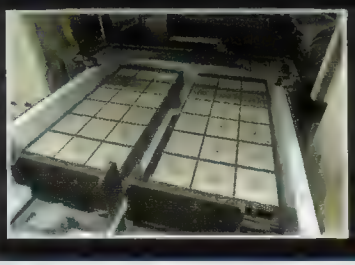
PlayStation 2 se počeo prodavati 26. listopada u Americi, gdje su Amerikanci pokazali da u svojoj požrtvovnoj odanosti Sonyju i želji da kupe svoj primjerak konzole nimalo ne zaostaju za Japancima. Ispred trgovina koje su objavile da će dobiti određeni broj konzola za slobodnu prodaju čekalo se unaprijed i do 40 sati, a oni najuporniji donijeli su vreće za spavanje, stolove i stolce te svu ostalu opremu za izlet. Postavljene su rešetke koje su uređivale redove, a Sony je, želeći pokazati zahvalnost budućim kupcima, dijelio topla pića i obroke. Hoće li tako biti i u Europi, ne znamo, ali želite li svoj primjerak konzole, ostalo vam je još vrlo malo vremena da stanete u red.

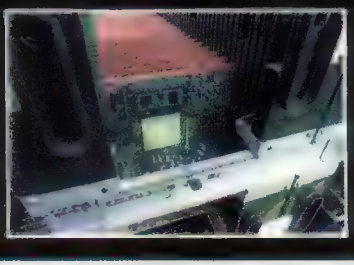
Ovako se čekalo ispred trgovina...

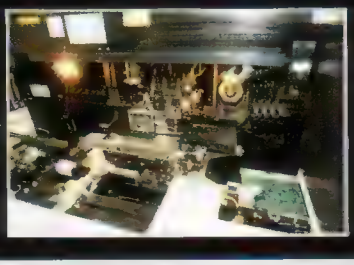
...a kad su se vrata otvorila...

IZ SAMOG SREDIŠTA

Gledamo ove slike čipova i gotovih konzola na traci i plačemo... i slinimo... i dahćemo... i slinimo... i grickamo... i slinimo... i ...leše nam je... i d







STAVI KRILA I IMAŠ ZRAKOPLOV...

Dva standardnih portova za *controllere* i memorijske kartice, PS2 ima i USB i firewire portove koji omogućuju priključivanje najrazličitijih uređaja

Svako izgleda novi multitap, prijeko potreban za igranje svih novih multiplayer igara. Dok ga ne nabavimo, i stari će poslužiti za partiju ISS-a

...ivom s Pentiumom 3 iako su ...avo usporedbe s kućnim računa... ...nešto što pripada potpuno ...temi i time se ovdje neću ...Osim novih igara, na PS2 ...se mogu igrati gotovo sve ...PlayStation igre koje, koris... ...agu nove, izgledaju ljepše i ...iju se brže. Kažem "gotovo ...postoji mali postotak i onih ...rade, no riječ je većinom o ...im naslovima, i to onim ...ne.

...e PlayStation donio ...ost slušanja audio CD-a ...malog programa koji je ...izbor između nekoliko ...efekt studija, crkve, kon... ...dvorane), isto će biti ...na njegovom nasljed... ...nije veliko iznenađenje. ...ut s te multimedijske ...mogućnost gledanja fil... ...VD-a. Iako su driveri za ...panskoj inačici morali biti učitani preko memorijske kartice, u američkoj i europskoj oni su u ROM-u pa je konzola spremna za DVD *playback* čim je izvadite i uključite.

A POSLIJE?

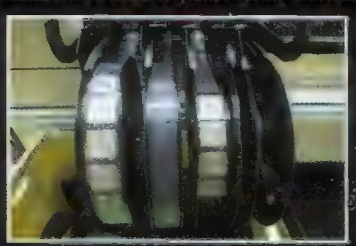
No, Sony ima mnogo veće planove za PlayStation 2 negoli je jednostavno igranje igara i gledanje filmova. Zato je konzola opremljena s nekoliko standardnih priključaka (*USB* i *firewire*) preko kojih će se na nju moći priključiti najrazličitiji uređaji kao što su miš, tipkovnica, digitalna kamera i slično. Iz nekog razloga, jedan od prvih uređaja koji bi trebao dobiti softversku podršku (jer su za priključavanje bilo kojeg uređaja na PlayStation 2 potrebni *driveri*, baš kao da uređaj priključujete na PC) bit će i minidisk.

Ono čemu se igrači najviše vesele je umreživost konzole. Naime, PlayStation je posjedovao samo ograničene mogućnosti umrežavanja preko paralelnog porta, a time i mogućnost spajanja dviju konzola i igranja pojedinih igara. PlayStation 2, naprotiv, ima veliki priključak namijenjen posebnom uređaju - spoju modema i tvrdog diska koji će omogućavati povezivanje konzole na Internet, kao i spremanje mnogo većih količina podataka nego što stanu na memorijsku karticu ili minidisk.

Sony kani u Japanu na tako umrežene konzole dostavljati nove igre, filmove i druge sadržaje po narudžbi (naravno, uz naplatu), a da će to otvoriti velika vrata grupnom igranju, ne moram ni pričati. Jedan od najpoznatijih serijala RPG igara, Final Fantasy, s jedanaestim nastavkom u cijelosti prelazi u mrežnu domenu te će vjerojatno biti jedna od prvih igara koju ćemo igrati na umreženim PlayStationima 2, ali svakako ne i posljednja!

Ukratko, PlayStation 2 nudi vrlo mnogo mogućnosti za tako malu kutiju i stoga ne treba čuditi da potražnja za njim nadmašuje ponudu. U Japanu, gdje je PS2 u prodaji od ožujka, prodano je dosad više od 3,5 milijuna primjeraka, čime je premašio broj prodanih Dreamcasta koji je na tržištu već oko godinu dana. Uostalom, pogledajte kako su ga dočekali u Americi. ⊗

...i slinimo... i hoćemo to... i slinimio... i raspravljamo koliko dati ovoj Japanki... i slinimo...



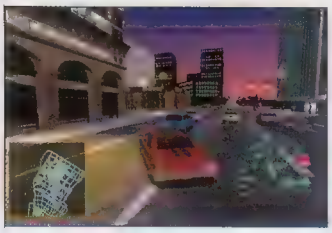
ŠTO ĆEMO PRVOG DANA IGRATI NA NOVOJ KONZOLI?

Naravno, stare igre jer za nove nećemo imati novca. No, tko god kupuje PlayStation 2 neće moći odoljeti a da ne kupi barem jednu igru za nj pa makar potrošio i posljednji dio plaće ili džeparca. Evo zato popisa naslova koji bi se u Europi trebali pojaviti istodobno kad i PS2, da biste se unaprijed mogli odlučiti što ćete staviti u košaricu pokraj svoje nove konzole. Riječ je o onim igrama koje su se u trenutku dolaska konzole u trgovine našle na američkim policama i za koje po najavama mislimo da će se moći kupiti i u Europi prvog dana prodaje.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

izdavač ROCKSTAR GAMES
proizvođač ANGEL STUDIOS
žanr VOŽNJA
broj igrača 1-2

Jurnjava kroz stvarne gradove u predivnim sportskim automobilima ne može biti loša. A upravo nam to donosi igra u kojoj u stilu Drivera jurišate velikim gradovima u različitim lijepim (i skupim) vozilima. Počevši u običnom taksiju, dobrom ćete vožnjom zarađivati sve bolje i bolje strojeve, što znači da ćete, da biste završili misiju, morati voziti sve brže i brže. Neki kažu da je igra teška, neki da je lijepa, ali svi da je - izvrsna.



MADDEN NFL 2001

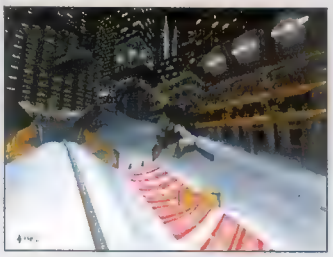
izdavač ELECTRONIC ARTS
proizvođač ELECTRONIC ARTS
žanr SPORT
broj igrača 1-8

Iako kod nas sigurno neće biti toliko popularna, ova je simulacija američkog nogometa više od običnog nastavka. Fizički je model u cijelosti prepravljen i iznimno realno opisuje kretanje lopte i igrača, što je važno kod čestih sudara igrača u tom sportu. Grafika je također unaprijeđena, što smo mogli i očekivati, ali sve će to teško nadoknaditi općenito slabu popularnost tog sporta u Europi.

SSX

izdavač ELECTRONIC ARTS
proizvođač ELECTRONIC ARTS
žanr SPORT
broj igrača 1-2

Ime koje se našlo na mnogim popisima kupaca PS2 igara simulacija je *snowboardinga* napravljena po svim pravilima za kreiranje hita: od predivno dizajniranih staza u kojima sami birate svoj način spusta preko izvrsne glazbene podloge koja se mijenja ovisno o tijeku akcije pa do izbora između šest vrlo pomno kreiranih likova - svaki sa svojim posebnim stilom vožnje i reagiranja. Taj spoj jurnjave, izvođenja akrobacija i borbe na *snowboardima* odnio je pobjedu pred mnogim konvencionalnim naslovima i popeo se na mjesto najprodavanije PS2 igre dosad.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

izdavač NAMCO
proizvođač NAMCO
žanr TUČNJAVA
broj igrača 1-2

Svi su likovi iz prošlih nastavaka tu - što biste još htjeli?! To je dosad najbolji *Tekken*, a kao nasljedniku *Tekkena 3*, najbolje 3D tučnjave na PlayStationu, toj igri zapravo i ne treba naša pohvala. Samo pogledajte sliku i svakako kupite.

FANTAVISION

izdavač SCEA
proizvođač SCEI
žanr LOGIČKA
broj igrača 1-2

Igra, prvo zamijenjena za demo, zapravo je zanimljiva logička vježba za brzinu koordinacije između oka i ruke. Cilj je spojiti eksplozije raketa jednake boje prije nego padnu i ugase se, a američko i europsko tržište će dobiti igru s mogućnošću zabave udvoje,

UNREAL TOURNAMENT

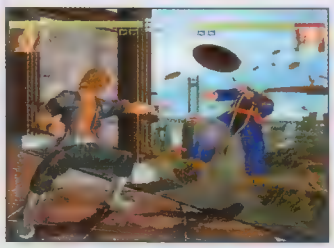
izdavač INFOGRAMES
proizvođač EPIC GAMES
žanr PUCAČINA
broj igrača 1-4

Ne samo da UT možete igrati učetvero na jednom ekranu nego, imate li prijatelje s PS2 konzolama, možete umrežiti četiri konzole i igrati učetvero na četiri ekrana (a nabavite li USB hub, no o tome više u idućim brojevima). Epic Games je izvrsno prilagodio tu pucačinu s PC-ja upravljanju preko PS2 *controllera* pa se nitko neće moći požaliti da je zbog loših kontrola izgubio borbu. Osim toga, Epic obećava kompatibilnost bilo koje USB tipkovnice i miša s UT-om (Amerikanci su već iskušali neke PC-tipkovnice i kažu da radi savršeno).

DEAD OR ALIVE 2

izdavač TECMO
proizvođač TECMO
žanr TUČNJAVA
broj igrača 1-4

Mnogi će se posvađati pokušavajući dokazati da je DOA2 bolji od *Tekkena*, no pitanje je jesu li poskakujuće grudi boraca ipak toliki plus. Na stranu to što nudi i gomilu drugih kvaliteta, primjerice, igranje učetvero, predivne 3D arene i divno modelirane likove. Jednostavno, odlučit će ukusi. A o njima se ne raspravlja.

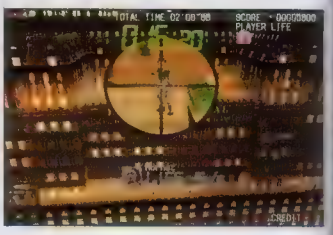


dok su se Japanci morali zadovoljiti samo s opcijom za jednog igrača.

SILENT SCOPE

izdavač KONAMI
proizvođač KONAMI
žanr PUCAČINA
broj igrača 1

Konverzija s Konamijevog automata gdje u ulozi policajca snajperom skidate zločeste dečke mnogo bi bolje prošla da se uz nju prodaje i svjetlosni pištolj. U Americi, naime, vlada hajka na igre koje "potiču nasilje" pa ćete tu igru, inače stvorenu za igranje pištoljem, morati igrati *controllerom*.



MOTO GP

izdavač NAMCO
proizvođač NAMCO
žanr VOŽNJA
broj igrača 1-2

Jedna od najljepših vožnji na PlayStationu 2, ova je motoristička simulacija iznimno ugodna za igranje, kako zbog vrlo jednostavnih kontrola, tako zbog iznimno detaljne i kvalitetne grafike te velike brzine kojom jurite stazama. Nažalost, mali je broj staza (iako moramo naglasiti da je, kao i kod motora, riječ o stvarnim, licenciranim imenima) u toj inače iznimno lijepoj jurnjavi.

FIFA 2001

izdavač ELECTRONIC ARTS
proizvođač EA SPORTS
žanr SPORT
broj igrača 1-8

Fifa na PS2. Treba li još što reći? Svi ljubitelji Fife zasigurno će nabaviti ovu, vizuelno iznimnu igru, dok ljubiteljima ISS-a ipak preporučamo da se strpe malo...

SUMMONER

izdavač THQ
proizvođač VOLITION
žanr RPG
broj igrača 1

Prvi RPG za PS2 ima dugačku i zanimljivu priču s mnogo akcije u divno dočaranom 3D okolišu. Dobro, RPG-ovi se ne sastoje samo od akcije, ali kad je riječ o prvoj igri nekog žanra, spremni smo *Volitionu* progledati kroz prste.

ESPN INT'L TRACK & FIELD

izdavač KONAMI
proizvođač KCE OSAKA
žanr SPORT
broj igrača 1-4

Grafički vrlo impresivan *Track & Field* poželit će svi dosadašnji ljubitelji ovog poznatog konamijevog serijala. Sve je lijepo i krasno ali nas smeta jedna činjenica, a to je mogućnost igranja samo do 4 igrača istodobno. Pa zar se uz tolikog kapaciteta PS2 nije moglo napraviti podrška za 8 igrača? Sumnjamo...

NHL 2001

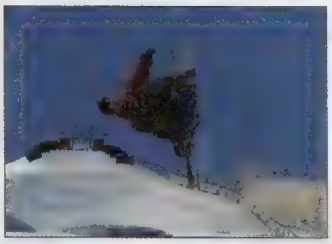
izdavač EA SPORTS
proizvođač ELECTRONIC ARTS
žanr SPORT
broj igrača 1-8

Može se pohvaliti grafikom usporedivom kao jednom od najboljih dosad u PS2 igrama, pati od tzv. "novih programera", tj. programera koji se još nisu navikli na snagu stroja te je ne znaju dobro iskoristiti. Tako se usred vruće akcije može primijetiti da se broj sličica u sekundi značajno smanji, što je, uz slabu umjetnu inteligenciju računalnih igrača, najveća zamjerka toj inače vrlo dobroj hokejaškoj simulaciji.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING

izdavač KONAMI
proizvođač KCE OSAKA
žanr SPORT
broj igrača 1-2

Konamijeva simulacija *snowboardinga* je upravo ono što Electronic Artsova (SSX) nije - realna. Stvarne daske, stvarna i slavna imena tog sporta te svarne staze dočekat će vas u toj relativno teškoj i zahtjevnoj igri. Unatoč velikoj popularnosti SSX-a u Americi, mislim da bi ta igra u Europi mogla proći gotovo jednako dobro jer su Europljani poznati po tome da više cijene realnost nego ludu akciju.



ISS

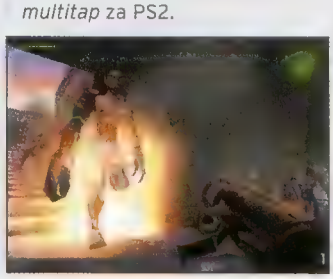
izdavač KONAMI
proizvođač KCE OSAKA
žanr SPORT
broj igrača 1-4

Odmah mala digresija: ovu inačicu ISS-a za PS2 (kao i za PS) NIJE radila ekipa iz Konamija odgovorna za više nego uspješni *ISS Pro Evolution* (nju je radila ekipa iz KCE Tokija)! Dakle, radi se o jednoj sasvim novoj igri koju smo imali prilike odigrati na ECTS-u te zaključiti kako je mnogo sličnija FIFA-i nego *Evolutionu*. Stoga ćemo pričekati do konačne recenzije prije nego što je preporučimo.

TIMESPLITTERS

izdavač FREE RADICAL DESIGN, LTD.
proizvođač EIDOS INTERACTIVE
žanr PUCAČINA
broj igrača 1-4

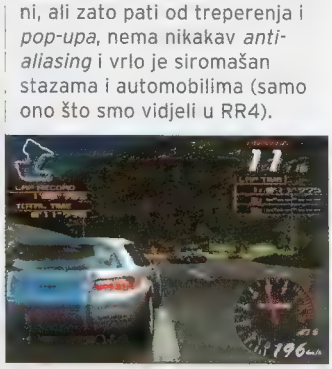
Možda grafika likova i pozadina u ovoj igri baš i nije ono što smo očekivali na PlayStationu 2, iako je mnogo bolja od svega što smo vidjeli na PlayStationu, ali stvar je u tome da su programeri Timesplittersa sve podredili brzini. Napucavajući se učetvero, možete juriti hodnicima koliko god brzo hoćete i na jednom ekranu gledati sva četiri lika kako pucaju iz sve snage a da se igra nimalo ne uspori sa stalnih 60 sličica po sekundi. Već vidim da će to biti prva igra koju ću zaigrati čim nabavim *multitap* za PS2.



RIDGE RACER V

izdavač NAMCO
proizvođač NAMCO
žanr VOŽNJA
broj igrača 2

Peti nastavak iznimno popularnog serijala simulacija vožnje pokazuje da prve igre nekog sustava nikad ne mogu biti toliko kvalitetne kao što su naslovi koji izađu kad se programeri nauče na specifičnosti hardvera. *Ridge Racer V*, doduše, juri velikom brzinom s mnogo sličica u sekundi i ima iznimno dobru glazbu u pozadini, ali zato pati od treperenja i *pop-upa*, nema nikakav *anti-aliasing* i vrlo je siromašan stazama i automobilima (samo ono što smo vidjeli u RR4).



X-SQUAD

izdavač EA GAMES
proizvođač ELECTRONIC ARTS
žanr PUCAČINA
broj igrača 1

Ova pucačina osrednje grafike kao da nije napravljena za istu konzolu kao *Dead Or Alive 2*. Od Electronic Artsa smo doista očekivali malo kvalitetniji uradak. Osim toga, igra je relativno kratka, tako da je pitanje isplati li se kupnja. Sama je ideja zanimljiva: kao član skupine likova probijate se pucajući kroz nekoliko zanimljivih nivoa, a kako vi kontrolirate samo jedan, ostalima upravlja umjetna inteligencija. Zanimljivo, ali nedovoljno dobro izvedeno.

WILD WILD RACING

izdavač INTERPLAY
proizvođač RAGE SOFTWARE
žanr VOŽNJA
broj igrača 1-2

Kao i u *Smuggler's Runu*, i ovdje ćete voziti *buggyje*, s tim da vas nitko neće progoniti. Jurit ćete po vrlo detaljno kreiranim stazama prepunim prečaca i prepreka koje možete iskoristiti za izvođenje akrobacija svojim okretnim vozilom. Različiti tereni po kojima vozite i mnogo različitih natjecanja najbolje su jamstvo da se nećete dosađivati.

SMUGGLER'S RUN

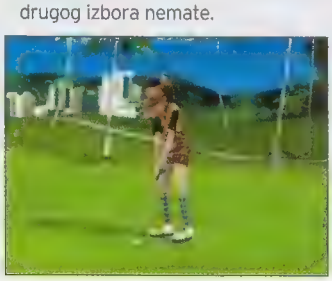
izdavač ROCKSTAR
proizvođač ANGEL STUDIOS
žanr VOŽNJA
broj igrača 2

Jurnjava *buggyjima* po golemim 3D nivoima dok za vama jure policajci svakako zvuči uzbudljivo. Kad vam još kažemo da s vama juri cijela grupa krijumčara čiji ste vi vođa i da njihove *buggyje* također možete kontrolirati, zvuči još zabavnije. A tek kad zaigrate udvoje i vaš se prijatelj nađe za upravljačem policijskog automobila... Uhvati me ako možeš!

SWING AWAY

izdavač ELECTRONIC ARTS
proizvođač ELECTRONIC ARTS
žanr GOLF
broj igrača 1-4

Obzirom da su se na PlayStationu najpopularnijim pokazale arkadne inačice golfa, PS2 je odmah na početku dobio svoju. Zbog iznimno doređenog vizualnog dijela s detaljima kao što su ptičice koje nadlijeću terene i lišće koje pada s drveća, oprostit ćemo mu likove nacrtane u slatkastom anime stilu. Volite li golf, drugog izbora nemate.



Autori *In Cold Blooda* pripremili su nam još jednu akcijsku avanturu. Doduše, stilski nešto drugačiju, ali s istim kvalitetama i - manama PIŠE Berislav Jozić

GOLD AND GLORY THE ROAD TO ELDORADO

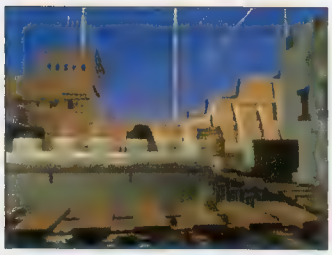
GOLD AND GLORY: THE ROAD TO ELDORADO	
proizvođač	REVOLUTION SOFTWARE
izdavač	UBI SOFT
datum izlaska	STUDENI 2000.
žanr	AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION, PC, GAMEBOY

Memory Card · Analog controller

Možda će me netko optužiti da favoriziram Revolution software, no dosad me još nisu razočarali. Počevši od *Beneath the Steel Skiesa* na Amigi pa do *Broken Sworda* i *In Cold Blooda* na PlayStationu, svaki je naslov iz njihove radionice bio tehnički kvalitetan i, što je još važnije, imao je zanimljivu priču. A upravo će takav biti i njihov novi proizvod - igra *Gold And Glory: The Road to Eldorado* koju će početkom prosinca izdati Ubi Soft.

CESTA ZA...

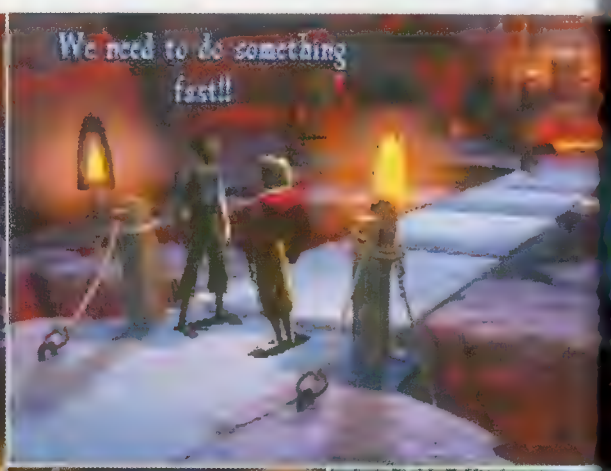
Eldorado, tajanstvena zlatna dolina gdje su skrivena bogatstva Indijanaca srednje Amerike, oduvijek je izmicao lovcima na blago. Između ostalih, tražio ga je i poznati španjolski konkvistador Cortes, no i on je ostao praznih ruku. U ovoj ćete igri voditi dvojicu šarmantnih lupeža, Tulija i Miguela, koji, osvojivši na kocki kartu Eldorada, kreću u potragu za njim na sebi svojstven, nespretan način. Na tom će im se putu naći španjolski stražari, ljutiti mornari, divlje životinje i gomila drugih problema koje će morati riješiti pametnim kombiniranjem svojih osobina i raspoloživih resursa. No, sve što njih dvojica smisle uvijek se pretvori u nešto potpuno drugačije od onog što su kanili. Kreirana prema istoimenom crtanom filmu u produkciji Dreamworksa, igra detaljno prati scenarij te se orijentira na probleme i zagonetke te njihova humoristična rješenja i situacije u kojima se nalaze glavni junaci. Priča filma je podijeljena u 4 dijela: bijeg iz Španjolske, putovanje brodom, put do Eldorada i dogodovištine u njem, a svaki se sastoji od nekoliko nivoa u kojima Tulio i Miguel moraju riješiti nekoliko problema žele li dalje. Prvi problem s kojim se susreću je gdje skupiti novac za kockanje, a pred nosom im se šeće pile koje bi mogli prodati. Kako ga uhvatiti? Shvatili ste. Zagonetke tog tipa ono su s čime ćete se suočavati u igri, a njihovo rješavanje ponekad će biti pitanje spretnosti i refleksa, ponekad sposobnosti logičnog (i ne toliko logičnog) razmišljanja.



Razgovori u stilu Stanlija i Olija začinjeni su dobrim humorom kakav ne viđamo često u PlayStation igrama

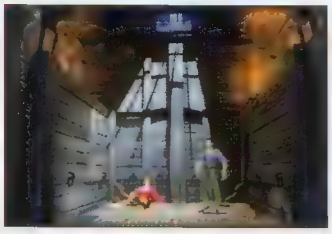
IZGLEDA KAO...

Mora se priznati da igra već na prvi pogled jako podsjeća na dosadašnje hitove Revolution softwarea. Napravljena u stilu 3D akcijske avanture, koristi već iskušani engine popularnog *In Cold Blooda*, i to toliko da će onima koji su ga igrali čak i osnovna mehanika, kao što je način razgovora, biti vrlo poznata. Ipak, ovaj bi naslov trebao biti mnogo šaljiviji, a zagonetke će biti prilagođene mlađem uzrastu igrača. Prema

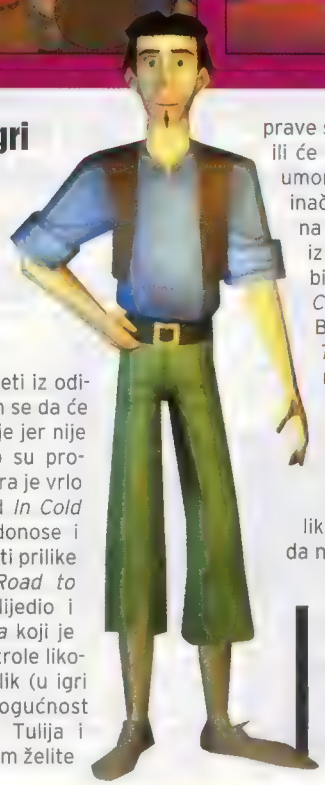


USKORO I U KINIMA

Igra će na naše konzole doći vjerojatno istodobno s dolaskom filma "The Road to Eldorado" u kinodvorane diljem svijeta. Taj dugometražni crtani film u produkciji Dreamworksa (što ste vjerojatno primijetili po specifičnom načinu crtanja likova) trebao bi biti namijenjen ponajprije mlađim gledateljima, no skladbe Eltona Johna i Tim Rice na glazbu Hanza Zimmera mogle bi biti zanimljivije starijoj publici (riječ je o timu koji je dobio Oscara za glazbu u "Lion Kingu"). I u ostatku je produkcije nekoliko zvučnih imena, tako će, primjerice, likovima glasove posuđivati Kevin Kline ("Riba zvana Vanda"), Kenneth Branagh ("Henry V.") i druga poznata imena, a režiju potpisuju Eric Bergeron i Don Paul prema scenariju Todda Elliotta i Terryja Rossioa ("Aladdin").



Nadajmo se da u igri nije skrivena romansa koju nalazimo u Dreamworksovim filmovima



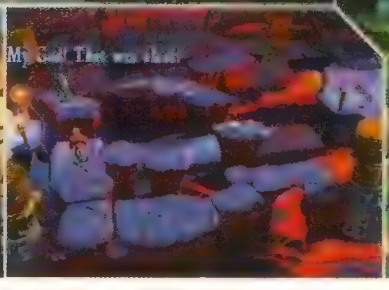
onom što smo imali prilike vidjeti iz odigrane *preview* inačice, čini nam se da će tu ipak biti posla i za one starije jer nije sve tako jednostavno kao što su programeri najavljivali. Grafički, igra je vrlo kvalitetna i mnogo šarenija od *In Cold Blooda*, a dobrom dojmu pridonose i animacije iz filma koje ćete imati prilike vidjeti između nivoa. Ipak, *Road to Eldorado* je s engineom naslijedio i jedan problem *In Cold Blooda* koji je ovdje još naglašeniji - loše kontrole likova. Naime, natjerati odabrani lik (u igri kontrolirate jedan lik uz mogućnost naizmjeničnog kontroliranja i Tulija i Miguela) da krene u smjeru kojim želite prave su muke, obično će krenuti na drugu stranu ili će se pokretati sporošću afričkog ljenjivca na umoru. Ipak, tješimo se da je riječ tek o ranoj inačici i da će se programeri u ovo malo vremena što im je preostalo do najavljenog datuma izlaska igre pozabaviti tim problemom koji je bio i najozbiljniji nedostatak inače izvrsnog *In Cold Blooda*.

Bude li problem kontroliranja likova riješen, *The Road to Eldorado* mogao bi biti jedan od najvećih hitova ovih božićnih blagdana, čak i uz konkurente poput *FIFA-e* i *Final Fantasyja*. Svi su sastojci potrebni za izvrsnu igru tu: dobra grafika, zanimljiva radnja i humor kao desert, pa bi bilo uistinu šteta da igra propadne samo zato što se likovi kreću kao kitovi u pustinji. Nadajmo se da neće. ⊗

Iako je igra ponajprije namijenjena mlađoj publici, o rješenju nekih zagonetki trebat će dobro razmisliti

ŠTO OČEKUJEMO

- **HUMOR**
  Međusobni razgovori Tulija i Miguela te interakcija s drugim likovima prepuni su šaljivih situacija i dosjetki
- **VIZUALNU KVALITETU**
  Engine iz *In Cold Blooda* ovdje je dodatno dorađen i obogaćen animacijama iz filma
- **NEZABORAVNU GLAZBU**
  Nadajmo se da će skladbe Eltona Johna iz filma naći put i do igre
- **AKCIJU**
  Problemi s kojima ćemo se susretati tražit će ponekad i brze reflekse...
- **ZAGONETKE**
  ... ali će uglavnom trebati mućnuti glavom i smisliti logično rješenje za prepreke na putu do zlatne doline



Konačno je i jedan od najomiljenijih Disneyjevih likova doživio svoju premijeru u virtualnom svijetu

PIŠE Tomislav Tomašić

DONALD DUCK: QUACK ATTACK

DONALD DUCK: QUACK ATTACK

proizvođač UBI SOFT
izdavač DISNEY INTERACTIVE
datum izlaska STUDENI/PROSINAC 2000.
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PS, PS2, N64, DREAMCAST

Memory Card
Dual Shock Analog

ŠTO OČEKUJEMO

- **GRAFIKA**
  Najavljeni su veliki 3D svjetovi koji bi u cijelosti trebali zadovoljiti sve današnje standarde glede grafičkih zahtjeva
- **ATMOSFERA**
  Većina ljudi koja je gledala Disneyjeve crtiće postala je njihov ljubitelj, a ova igra omogućuje igračima da nastupe u glavnoj ulozi u jednom takvom filmu
- **DUGOTRAJNOST**
  Veliki broj nivoa (24) te iznima igrivost trebali bi zajamčiti dugotrajnost ove igre, a rušenje *high scorea* i njeno ponovno igranje

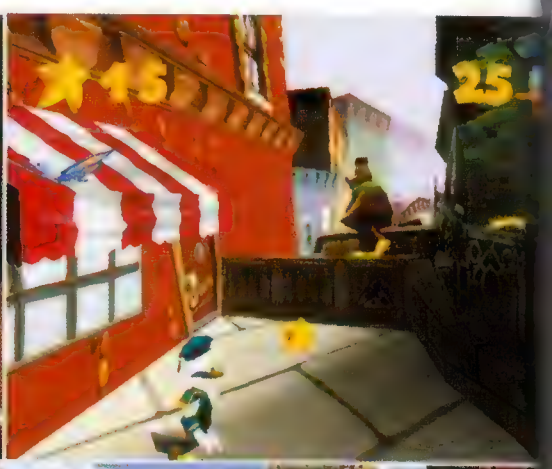
Već smo vam u prošlom broju PSX-a navijestili da se priprema prava invazija Disneyjevih likova na svijet igara. Danas vam najavljujemo *Donald Duck: Quack Attack*, igru u kojoj će naš nervozni heroj morati spasiti svoju dragu Daisy koju je na zub uzeo zli čarobnjak, ali to nije jedina nezgoda našeg Paška. Boreći se protiv zlog čarobnjaka, morat će cijelo vrijeme imati na oku jednog od svojih rođaka i s njim se utrkivati kroz akcijom nabijeni svijet crtića ne bi li na kraju osvojio srce svoje voljene.

Prema najavama, najveći izazov za igrače predstavljat će svladavanje Paškove nezgodne naravi dok se zajedno s njim probijaju kroz nivoe u igri. Taj zadatak vjerojatno neće biti lagan jer nam obećavaju da ćemo mnogo toga iskusiti na vlastitoj koži, osobito frustracije te mirenje sa sudbinom, što bi mnoge, ukoliko se uistinu ostvari, moglo odbiti od igranja. Cjelokupna bi se akcija trebala odvijati u odlično dizajniranom 3D okruženju i s jednako dobrim specijalnim efektima. Igra će biti podijeljena u 24 nivoa, tako da će igračeva upornost i vještina biti doista stavljeni na kušnju jer toliki broj nivoa mogu svladati samo uporni. Priča bi također trebala imati određenog udjela na odigravanje igre jer su nivoi podijeljeni u četiri tematske cjeline - grad, kuću duhova, hram Inka i šumu. Za konačni će uspjeh trebati, naravno, uspješno prijeći sve nivoe, a osim spašavanja Daisy, igrače očekuju i drugi izazovi. Tako će, primjerice, trebati svladati Special Moves Challenge u kojem glavnu ulogu imaju nećaci koji omogućuju ulaz u bonus svjetove. Osim toga, treba skupljati zlatne predmete (uspjeh u tom pothvatu omogućuje igračima promijeniti Pašku odjeću) te potući *high score* iako za taj uspjeh nije najavljena posebna nagrada. Imajući u vidu sve najavljeno, ljubitelji arkadnih igara i Disneyjevih crtića trebali bi se dobro zabaviti. ⊗

Baš kao i u svakom crtiću, Paško je iznimno temperamentan, tako da neće izostati njegovi poznati izljevi (negativnih) emocija

LIKOVI NAŠE MLADOSTI

Kroz igru ćemo ponovno susresti nekolicinu svima nam dragih likova koji su se pojavljivali u svakom crtiću ili stripu zajedno s Paškom. Uz njega i Daisy, tu su nezaobilazni nećaci uvijek spremni za nepodopštine svih vrsta, simpatične vjeverice Chip i Dale te mnogi drugi. Osim susreta s poznatim licima ubačenim u njima ugodno okruženje crtanog filma, što će se svakako svidjeti najmlađima, proizvođači obećavaju da će igra zadovoljavati i na najzahtjevnijem području, a to je igrivost.

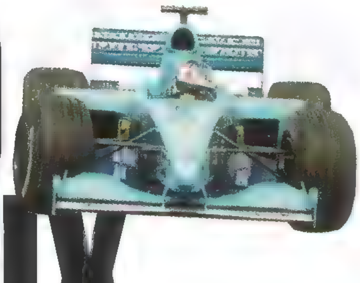


Četvrta Formula 1 u nepuna tri mjeseca stiže u velikom stilu. Najavljeno je mnogo toga, no iskustvo govori da za konačnu ocjenu ipak treba pričekati završni proizvod PIŠE Amar Rešić

F1 WORLD GRAND PRIX	
proizvođač	EUTECHNYX
izdavač	EIDOS
datum izlaska	ZIMA 2000.
žanr	SIMULACIJE F1
broj igrača	1-2 (16?)
platforma	PLAYSTATION, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

F1 WORLD GRAND PRIX



ŠTO OČEKUJEMO

- **AUTOMOBILE**
  Koji jako brzo voze, brzo se i zaustavljaju, a zovu se bolidi
- **STAZE**
  Po kojima automobili voze i po njima se zaustavljaju, a zovu se svakako
- **SUSTAV NAPREDOVANJA**
  Da napokon učini barem jednu F1 simulaciju zanimljivom i nakon što se odvozi cjelokupna sezona

Ubi Soft je rekao svoje, EA Sports i Psignosys također, a kako to već obično biva, šećer dolazi tek na kraju. Sve su dosadašnje simulacije natjecanja formule 1 donosile samo dva osnovna moda igre: vožnju sezonskih utrka i arkadne vožnjice. Iskorak je napravio jedino EA Sports uvrštavanjem izvrsne *scenarij* opcije u svoj posljednji uradak (o kojem možete čitati nekoliko stranica dalje). *F1 World Grand Prix* bi trebao u već pomalo dosadnjikavi svijet simulacija F1 utrka unijeti potrebnu živost nekim posve novim sitnicama.

F1 LE MANS GT

Razvoj igre je prepušten Eutechnyxu, engleskom *developeru* odgovornom za prvu (nažalost i jedinu) simulaciju legendarne utrke *24 hours of Le Mans* za PlayStation. Nakon godinu i nešto sitno dana iz njegovih će nam radionica stići vjerojatno najkompleksnija F1 simulacija dosad. Uz ovogodišnju licencu dolaze i sve momčadi, vozači i staze, službeni rezultati i cijela hrpa podataka o sezoni koja je iza nas. Osim standardnog *grand prix* moda (cijela sezona, svih 17 staza, trening, kvalifikacije, *warm-up* i utrka, trošenje guma, goriva, pit-stopovi i razno), tu je i *exhibition*, tj. odabir samo jedne staze, ali sa svim obilježjima natjecanja u samoj sezoni (vidi gornju zagradu). U *multiplayeru* će moći zaigrati dvojica igrača, a spominje se i brojka od šesnaest igrača, no način na koji će se to izvoditi nije pobliže objašnjen. *Time-trial* nudi klasično utrkivanje protiv samog sebe, s novinom u vidu *ghost-cara*. Tu je i *challenge* mod igre, identičan *scenarij* modu u EA Sportsovom *F1 Championship Seasonu 2000*, no najave govore o *career* sustavu koji bi ovu igru trebao izdvojiti od ostalih. Naime, *career* mod će igrač počinjati u jednoj od slabijih momčadi, a dobra će mu vožnja omogućiti prelazak i u one jače u "budućim" sezonama. Taj je način napredovanja kroz igru izvrsno funkcionirao u *24 hours of Le Mansu*, a u F1 simulacije bi unio dobrodošlu zanimljivost. Uz najavljenu vrhunsku grafiku, zvuk i neugodan protivnički AI, *F1 World Grand Prix* je naslov na koji vrijedi čekati do kraja godine, kad je objavljivanje i najavljeno. ⊗

> **Najavljeni pogled iz *cockpita* bi trebao biti jedan od dosad najdetaljnih što smo ih vidjeli na PlayStationu**

DOPUSTITE DA VAS POLOŽIM

U meniju se opcija izdvaja "super licence" (zbog sličnosti s GT-om je, vjerojatno, namjerno), sustav dozvola bez čijeg polaganja neće biti pristupa u neka od natjecanja. Budući će svjetski prvak morati u određenom vremenu proći pojedine staze, no hoće li taj mod igre obuhvaćati uništavanje bolida (uobičajeno u svim ostalim modovima igre) i na taj način približiti realnosti same igre, još ćemo vidjeti.

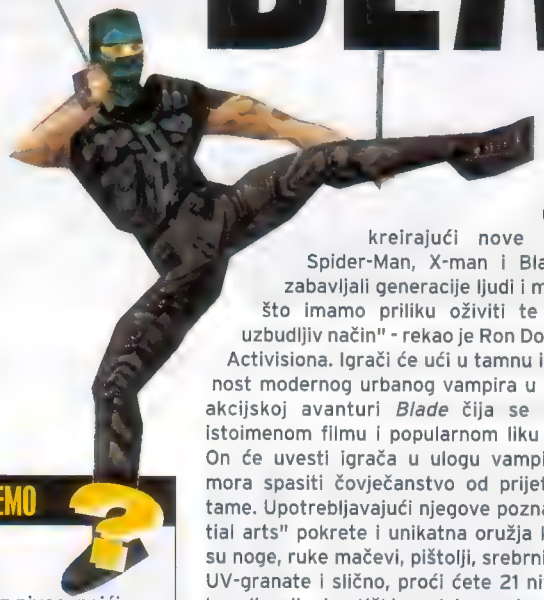
Marvel Comic's, kralj stripova već 66 godina, ustupio je Activisionu prava za izradu igara temeljenih na njihovim likovima. Prvi put u povijesti Spider-Man, Blade i X-man ulaze u treću dimenziju PIŠE Danijel Milčić

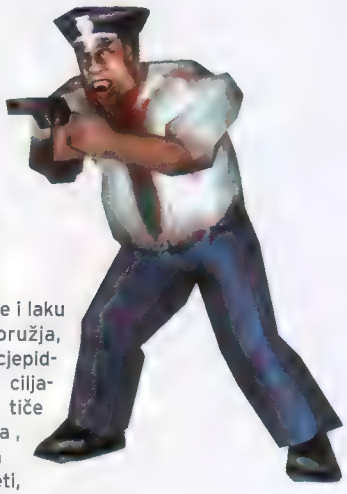
BLADE

BLADE

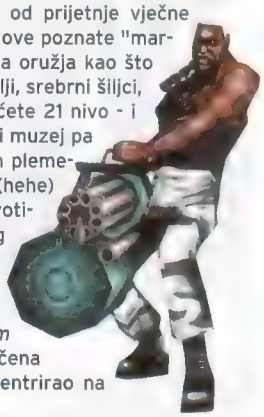
proizvođač HAMMERHEAD
izdavač ACTIVISION
datum izlaska ZIMA 2000.
žanr 3D AKCIJSKA AVANTURA IZ 3. LICA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, GAME BOY COLOR

Memory Card Dual Shock Analog





"Mi gradimo svoj ugled na uspjehu popularnih žanrova kreirajući nove inovativne igre. Spider-Man, X-man i Blade godinama su zabavljali generacije ljudi i mi smo oduševljeni što imamo priliku oživiti te likove na nov i uzbudljiv način" - rekao je Ron Doornik, predsjednik Activisiona. Igrači će ući u tamnu i misterioznu realnost modernog urbanog vampira u Activisionovoj 3D akcijskoj avanturi *Blade* čija se priča temelji na istoimenom filmu i popularnom liku Marvel Comic'sa. On će uvesti igrača u ulogu vampira, lovca koji mora spasiti čovječanstvo od prijetnje vječne tame. Upotrebljavajući njegove poznate "martial arts" pokrete i unikatna oružja kao što su noge, ruke mačevi, pištolji, srebrni šiljci, UV-granate i slično, proći ćete 21 nivo - i kanalizaciju, i gotički grad, i muzej pa čak i samo srce vampirskih plemena. Naći ćete se u koži 34 (hehe) različita krvožderca, tj. životinje, uključujući i glavnog *minkija*, noćnu zvjerku (The Night Beast). Pristup igri striktno je arkadan, tako će primjerice *auto-aim* opcija biti standardno uključena ne bi li se igrač više koncentrirao na brzinu reakcije i laku promjenu oružja, umjesto da cjepidlači s točnim ciljanjem. Što se tiče animacija, nećemo ih nažalost vidjeti, ali će se umjesto njih pojavljivati isječci iz filma ne bi li nam pojasnili radnju. Ovu igru za Activision razvija HammerHead, a u trgovinama bi se trebala pojaviti koncem godine. Osim na PlayStationu, moći ćete je igrati i na Game Boy Coloru. Uvijek ste se pitali kako 1500 piksela prevoriti u jedan, pa evo prilike da to i vidite ;). ⊗



"Martial arts" pokreti i unikatna oružja kao što su noge, ruke mačevi, pištolji, srebrni šiljci, UV-granate i sl.

Proći ćete 21 nivo - i kanalizaciju, i gotički grad, i muzej pa čak i samo srce vampirskih plemena

ŠTO OČEKUJEMO

- **LOKACIJE**
  Prolazeći kroz nivoe, naići ćemo na mnoge mračne i atmosferične prostore koje smo mogli vidjeti u filmu, tj. stripu
- **SUPERHEROJA**
  Blade sa svim svojim potezima i oružjima spreman da postane "badass", najopakiji vampir u škvadri
- **SPAS ČOVJEČANSTVA**
  Naravno, ovladate li igrom, možda i svijet spasite. Kao da mi je to odnekud poznato... Ma, ja isto pričam gluposti, pa nije li Activison rekao da je ovo originalna priča?

3D SUPERHEROES

Zahvaljujući Activisionu, po prvi put u povijesti moći ćemo zaigrati s jednim od najlegendarnijih heroja na svijetu. Neversoftov (*Tony Hawk`s Pro Skater 1 i 2*) *Spider-Man* i *Paradoxov X-man: Mutant Academy* već su dostupni na tržištu, a uskoro će i Blade. X-man je najuspješniji strip svih vremena, a uskoro će, osim na PS-u, osvanuti i na N64. Paradox je izradio 10 igrivih X-man likova u 3D-u, spomenimo samo neke: *Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Magneto* i *Sabertooth*. Recenziju ste mogli vidjeti u III. broju.

Posebni su mu i ime i prezime, i pića koja pije, i sat na ruci, i žene koje ljubi. Pa zašto bi onda automobili bili iznimka? PIŠE Amar Rešić

007 RACING

proizvođač EUTECHNYX
izdavač ELECTRONIC ARTS
datum izlaska PROSINAC 2000.
žanr SIMULACIJA JAMESA BONDA KAKO VOZI
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock Analog

007 RACING

Evo, drago nam je što možemo objaviti sretnu vijest: on je ponovno s nama. Ovaj mu put nećemo gledati u leđa, a niti u šaku koja drži oružje - gospodin, najjavniji tajni agent na svijetu je promijenio pristup i odlučio da ga uopće ne vidimo, barem ne u ovoj igri. Umjesto njega, gledat ćemo sve one predivne automobilčiće kojima se Bond... James Bond, već godinama vozi po velikim ekranima nemilice tamaneći zlikovce, a mlade dame zaslijepljene blještavilom zuba i besprijekornošću frizure odvodi u nepoznato. Bit će tu dragulja engleskog ručnog rada i šesteroznamenkastih predznaka, kao i najnovijih bavarskih ljepotana velike konjaže i emisije štetnih plinova koja već danas poštuje europske norme koje će stupiti na snagu u idućom ledenom dobu. Svi automobili će biti opremljeni spravicama "made by Q", a za neke od najnovijih modela se najavljuju i posebna iznenađenja (živio R, Cleese, legendo!). Njima ćete u Bondovoj koži i klimi, novi ovjes, motor generalka, sportska sjedala i ovjes, prvi vlasnik, može zamjena, upravljati kroz 15 misija i pokušati spasiti svijet od kataklizmi koje, eto, samo što nisu - James, pomagaj!

Nikad ne reci nikad! Dijamanti su vječni! Svijet nije dovoljan! *Fergesmajniht*!

SADA ZAOZBILJNO

Fizički model vozila uključivat će četiri točke gibanja, kao i progresivni *damage* model koji će utjecati na izgled i vozna svojstva. Od oružja su najavljeni raketni bacači, mitraljezi, mine, šiljci za bušenje guma i raspršivači ulja te dodatna hrpa naprava za uništavanje neprijateljske žive sile i vatrenih sredstava. Radnja će se odvijati diljem svijeta, a najavljene lokacije obuhvaćaju Amsterdam, Južnu Afriku, New York i (!) Monte Carlo. Ponuđenih 15 misija će sadržavati gotovo 120 različitih zadataka o čijem će uspješnom završetku ovisiti i daljnja sudbina svijeta. Naravno, *007 Racing* neće biti simulacija vožnje u klasičnom smislu jer će automobili biti u stanju izvoditi stvari kakve inače izvode u filmovima o dotičnom gospodinu. Letenje kroz zrak bez vidljivih problema, vožnja samo na dva kotača (možda stražnja, možda prednja, možda bez kotača?), prolaženje kroz zidove i građevine zaštićene UNESCO-ovim poveljama o kulturnom blagu se podrazumijevaju, kao i adekvatna mlada dama kao nagrada za kraj. Postojat će i opcija za dva igrača, a cijelu će igru krasiti izvorna 007 glazba. Baš će biti lijepo biti James Bond. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

- **AUTOMOBILE**
  Različite, vrhunski opremljene za vožnju kući onih pod dva i borbu protiv onih iz točke tri
- **ŽENE**
  Različite, plave i crne, crvene i smeđe, dobre i one koje to nisu, onakve kakve samo James vozi kući
- **NEPRIJATELJE**
  Različite, loše i lošije, najlošije, zlikovce prve kategorije, ali ipak pobjedive da se može ostvariti točka pod dva

ŠTO NAM VOZI NAŠ JAMES?

James Bond je u proteklih devetnaest filmova promijenio gotovo isto toliko automobila, od aston martina i lotusa, pa sve do današnjih BMW-a. Legendarni modeli poput AM DB6 ili lotus espritea su pod najezdom krupnog kapitala ipak ustupili mjesto njemačkom proizvođaču, koji je za simboličan iznos osiguran pojavljivanje svojih modela u svim budućim nastavcima filma. Hoće li 007 jednog dana voziti, primjerice, daewoo ili kiu nismo sigurni, no sam je Bond velio reći "Nikad ne reci nikad". E pa, sam će si biti kriv.

TOYS FOR THE GIRLS AND BOYS UNDER-8

Skupljaju prašinu, ne služe ničemu, živciraju vas, bacate ih u smeće, redovito ih kupujete, ne možete bez njih, volite ih, mrzite ih, zadovoljni ste njima, ne možete vjerovati da ste ih opet kupili (ovo je "posljednji" put, nikad više), no još uvijek vas najviše zanimaju - gluposti PIŠE Danijel Milić

CLICKWORKS MOUSEPAD`S

MIŠJE POLJE

Ah, televizija.:. Svi je gledamo, prokleti smo ovisnici... U trgovini već godinama prolazimo pokraj "Fight Club" sapuna smijući se tom glupom imenu i ne pada nam napamet kupiti ga. A onda se jednog dana u kinima pojavi istoimeni film, "Fight Club". Mi fino u kino, a kad odgledamo film, brzo u dućan po sapun, ali - sapuna više nema... Zašto? Rasprodan je. Vaši su susjedi bili prije vas u kinu, popušili foru i sad misle da se peru dobrim sapunom. Pogledajte ove sličice uokolo... idemo još jednom! Tko bi odolio, pa pogledajte ih samo, svi su tu: Johny Bravo, Cow and Chicken, The Powerpuff Girls, Dexter`s Laboratory, South Park, Scooby-doo, a bome i Barbie. I nama je jasno da je miš koji ćemo kupiti uporabljiv kao.... kao..... no dobro, neuporabljiv je, ali mi ipak spremno krećemo u kupnju još jednog primjerka makar u podsvijesti znamo da će nakon "testiranja" od jedno 30-ak minuta završiti u košu ili, u najboljem slučaju, dobiti počasno mjesto u prašnjavoj kutiji. Ah, koga ja zavaravam. "Dajte mi 3 podloška s vražjom guzom, jedan Barbie-miš, sat s kravljom dudom...." Što se cijena tiče, proizvođač za svaki podložak traži 3 funte, a za onaj s mišem 9. Detaljnije informacije potražite na **www.clickworks.com**

CLICKWORK`S CD WALLET`S

SUPER

"Koliko vam se puta dogodilo da izvadite CD iz kutije, a poslije vam se ne da vraćati ga unutra? Začas nastaje kaos, ne možete naći željeni CD, gazite po njemu, a kad ga konačno pronađete, vidite da je toliko uništen da bi bilo bezobrazno očekivati od Playstationa da ga prožvače. No, ne očajavajte. Mi imamo rješenje za vas! Da, zove se CD-NOVČANIK. U nj možete pohraniti 10 CD-ova, a prostor koji će zauzimati neće biti veći od onoga što ga zauzimaju dvije stare plastične kutije. Osim toga, u njem su vaši CD-ovi sigurniji no ikad: ne samo da mogu pasti sa stola nego mogu pasti i iz zrakoplova, možete ih zapaliti, ma što se nas tiče, i tenk ih može pregaziti*. Stoga ne oklijevajte, dignite slušalicu i nazovite 0161 633 9800 ili nas potražite na Internet stranicama **www.clickworks.com** i kupite CD-novčanik za samo 4.99 £."

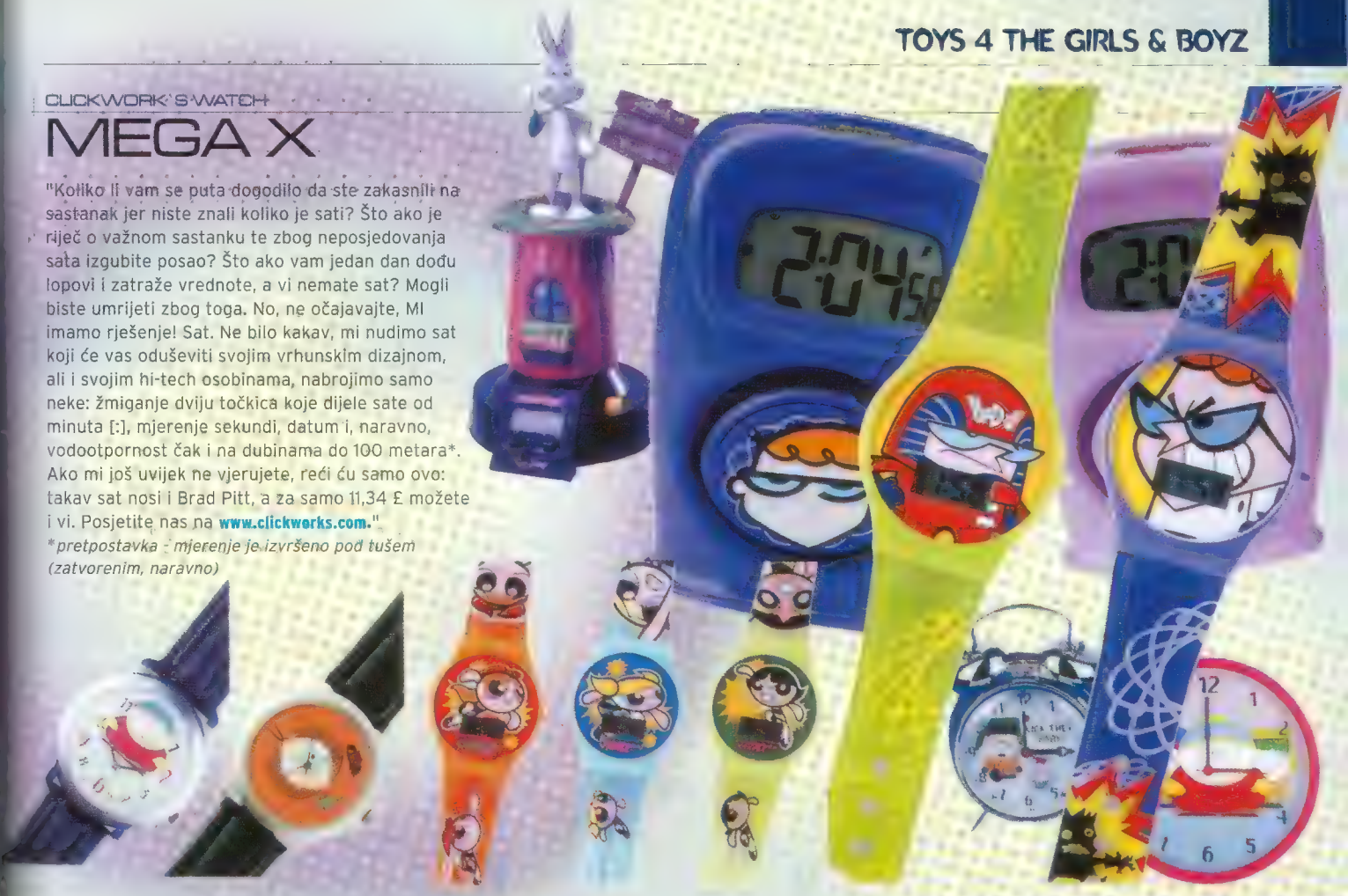
**za posljedice ne odgovaramo, samo smo rekli da može*

CLICKWORK'S WATCH

MEGA X

"Koliko li vam se puta dogodilo da ste zakasnili na sastanak jer niste znali koliko je sati? Što ako je riječ o važnom sastanku te zbog neposjedovanja sata izgubite posao? Što ako vam jedan dan dođu lopovi i zatraže vrednote, a vi nemate sat? Mogli biste umrijeti zbog toga. No, ne očajavajte, MI imamo rješenje! Sat. Ne bilo kakav, mi nudimo sat koji će vas oduševiti svojim vrhunskim dizajnom, ali i svojim hi-tech osobinama, nabrojimo samo neke: žmiganje dviju točkica koje dijele sate od minuta [:], mjerenje sekundi, datum i, naravno, vodootpornost čak i na dubinama do 100 metara*. Ako mi još uvijek ne vjerujete, reći ću samo ovo: takav sat nosi i Brad Pitt, a za samo 11,34 £ možete i vi. Posjetite nas na **www.clickworks.com.**"

**pretpostavka - mjerenje je izvršeno pod tušem (zatvorenim, naravno)*



COOL-I CAM

ALL IN NONE

Koliko vam se samo puta dogodilo da ste poželjeli slušati MP3 glazbu, snimati se web kamerom, snimati druge, snimati audio te fotografirati... sve odjednom*? Nikad?! Ah, k ragu, onda ništa!

naivčino

COOL-I CAM

X-CUBE

"Koliko ste puta poželjeli nešto lijepo nacrtati na svom računalu ili se digitalno potpisati? Nemate računalo? Nema veze, sigurno ćete ga jednog dana imati. Ovakva se prilika, naime, ne propušta. Dakle, od danas ćete moći do mile volje crtati, šarati i potpisivati se na svom računalu, a što se tiče vašeg nepotrebnog i nespretnog miša (koji ste maloprije od nas kupili), možete ga slobodno baciti u smeće. Što čini ovu olovku tako posebnom? Pa naravno, boja*! Nije li savršena? Je! Eto, opet MI imamo najbolje rješenje, stoga ne okolišajmo: kupite cool - i cam olovku na našim Internet stranicama **www.cool-icam.com.**"

**svaka sličnost s drugim proizvodima je slučajna*

TOP10

najprodavanije igre u Velikoj Britaniji u listopadu i studenom (prvi tjedan) 2000.

1 Activision
Who Wants To Be A Milionaire?

Popularni engleski kviz (pandan našem Upitniku) dobio je i svoju virtualnu inačicu, očigledno na sreću mnogih Britanaca...

2 EA
FIFA 2001

3 Activision
Tony Hawk's Pro Skater 2

4 Activision
Spider-man

5 Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX

6 Codemstares
Prince Naseem Boxing

7 Ubi Soft
Disney's Dinosaur

8 Ubi Soft
Rayman 2: The Great Escape

9 THQ
WWF SmackDown!

10 Activision
Tenchu 2: Birth Of Stealth Assassins

Baš nas zanima kako bi prošao *Upitnik* na PlayStationu na našem tržištu... Inače, FIFA se našla na drugom mjestu zahvaljujući prodaji ostvarenoj samo u tri dana, što je fenomenalan rezultat (poznata je ljubav Britanaca prema nogometu).

Što je prošli mjesec igrao psx team

KREŠIMIR JOZIĆ

DRIVER 2

Budući da je prvi *Driver* bio izvrstan, nastavak sam uhvatio čim se pojavio. Iako donosi sve ono što su nam obećavali, *Driver 2* je ipak lošiji od orginala. Ubačeno je previše detalja, što igru znatno usporava, a "pop-up", tj. pojavljivanje predmeta na horizontu, je još uvijek vrlo loše napravljen. Nastavak možda i nije toliko loš koliko je spor, ali postoji još jedna sitnica preko koje ne mogu prijeći: više gotovo da i nema jurnjava u kojima bježite od policajaca.

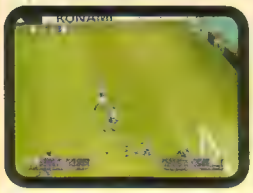
IGOR PRESRETNI MILANOVIĆ

NBA-MLS-ISS-WE2000 (PA SI VI MISLITE...)

Prvo sam se sjajno zabavljao igrajući EA Sportsov *NBA Live 2001*. Sam protiv računala, jedan na jedan, dva na dva - iskušao sam sve. Potom je pristigla Konamijeva inačica ISS-a za američko tržište, *MLS Game Night*, a to se ne propušta ni za živu glavu. Ipak, potonju nisam uspio ni pogledati kako Bog zapovijeda jer me jednog subotnjeg jutra probudila tajanstvena GSM poruka: "Imam novi ISS". Da, *Winning Eleven 2000* je stigao. Japanci već uživaju. I ja zajedno s njima i još nekoliko sretnih redakcijskih kolega. A i vi ćete skoro. Vrlo skoro!!

DARIO ZRNO

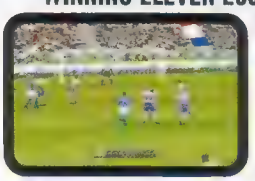
POGLEDAJ POD IGOR PRESRETNI MILANOVIĆ



Da, ovaj je mjesec bio u znaku sportskih simulacija (kao da je to nešto novo!). Igrala se *košarica*, nogomet (u dešifriranju japanskih znakova mnogo mi je pomoglo znanje stečeno za nedavnog posjeta Tokiju), a kad je trebalo izbaciti sve frustracije zbog nepovoljnih sportskih rezultata (makar je toga bilo vrlo malo :-)), zaigrao sam *MOH Underground* te se iskalio na "jadnim" Švabama... Kombinacija za pet!

TOMISLAV TOMAŠIĆ

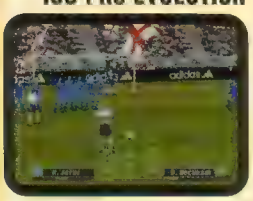
WINNING ELEVEN 2000



Život je bio lijep, dragi prijatelji, a sad je još ljepši jer mi je u ruke stigla japanska inačica najnovijeg ISS-a. Genijalci iz KCET-a ovaj su se put potrudili obradovati nas s čak dva diska (na jednom je J-liga, a na drugom ostatak svijeta). Toliko novosti, toliko ljepote, a neškolovanom se oku čini da je sve isto. Japanska druga liga, u kojoj prvenstvo traje čak 44 kola, je toliko dobra da još nisam ni došao do drugog diska, a i neću tako skoro jer me čeka još i prva.

HRVOJE HERCEG

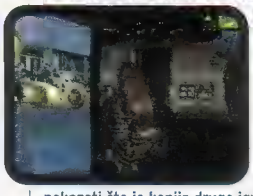
ISS PRO EVOLUTION



Ovaj sam mjesec poželio igrati malo nogomet, a kako nisam previše vičan tom žanru, zatražio sam pomoć kolega čije tekstove vrijedno čitate u PSX-u. Odgovor je bio jednoglasan i tako sam zaigrao iznimno im dragi ISS. U deset utakmica postigao sam četiri pogotka igrajući protiv CPU-a te ostvario čak jednu pobjedu i dva neriješena susreta (broj poraza jednostavno je izračunati). Od sramote nisam htio nikoga od njih izazvati na megdan kako ne bih izgubio i ono malo dostojanstva što ga je preostalo. No budućnost nije tako mračna, lokalna mi je vračara predvidjela da ću za desetak godina moći ravnopravno igrati ISS s našim urednikom i njegovom družinom. Ah, sretnog li mene!

BERISLAV JOZIĆ BERO

ALIEN UNDERGROUND



Ovaj mi je mjesec dobro išlo napucavanje iz prvog lica. Malo aliene, malo Nijemce. Samo je problem u tome što su alieni mnogo opakiji pa sam jedan nivo *Aliena* prelazio koliko i nekoliko nivoa *MOHU-a*. Nema veze, glavno da se puca. I još se uvijek ne mogu odlučiti koja mi je igra bolja: možda ipak *Alien* mada se Dario ne slaže sa mnom. Neka mu. Vrijeme će pokazati što je kopija druge igre, a što naslov koji donosi nešto uistinu novo u žanr (ma koliko god mi šutjeli o tome).

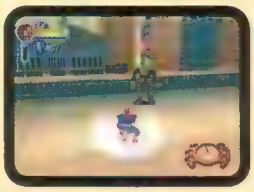
NEVENKA ŠALAT

THEME HOSPITAL

Kao mala, htjela sam biti doktorica, ali mi, eto, nije uspjelo - preostaje mi jedino igranje ovakvih igara. Dobra strateška igra uređenja i održavanja bolnice, dobre zarade i natezanja sa zaposlenima.

TANJA VITAS

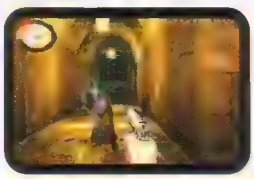
SPIDER-MAN



Iako je prošlo već neko vrijeme od pojave *Spider-mana*, moja ga je konzolica završila tek sada. Penjem se, skačem sa zgrade na zgradu, tamanim gadove, jednostavno rečeno - uživam. Kad u stvarnom životu čujem riječ *spider* ili ga, nedajbože, vidim, padam u nesvijest, no s obzirom da je to samo igra i od pravih paukova nema ni P, odo' se ja još malo poigrat...

DANIJEL REŠKOVAC

MOHU



Nakon paničnog provjeravanja vise li *face huggeri* na stropu *kupione* i ima li ih ispod poklopca zahodske školjke prešao sam na novi *Medal of Honor*. Praskanje Švaba je mnogo lagodniji posao i barem sam siguran da ne stanu u zahodsku školjku.

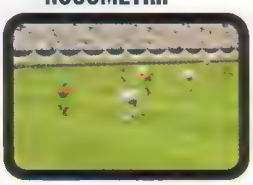
AMAR REŠIĆ

GRAN TURISMO 2

Iako su različite *Formule* popunjavale znatnu količinu mog slobodnog vremena filmovi, slike i vijesti o nastavku najbolje igre svih vremena su vratile jedinu pravu ljubav ondje gdje i pripada. GT2 se danima veselo vrtio nad laserom, a *TVR cerbera* je još jednom dokazala svoj povlašteni status u garaži. I love this game!

VEDRAN SANDIĆ

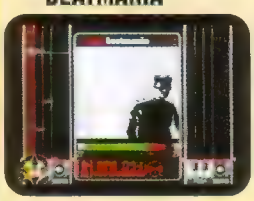
NOGOMETI...



Najvažnija sporedna stvar na svijetu prošli mjesec i nije bila tako sporedna, naprotiv, ukupno gledano, nisam ništa drugo ni igrao. *Fifa2001*, *This is Football*, *Uefa Champion*, *MLS Gamenight* i *Wining Eleven 2000* progutali su učas moje vrijeme odvojeno za zabavu, a koji je najbolji, pročitajte u ovomjesečnoj temi broja.

IVAN BOLKOVAC

BEATMANIA



Iako je nisam najduže igrao (povukla me nostalgija za *Final Fantasyjem VII*), ostavila je najbolji dojam. Iako i nije igra u pravom smislu te riječi, njena zanimljivost i dobra glazba (iako malo stara) su dovoljne za dobru zabavu. Još ako pokušate igrati udvoje, i to s "oridiđi" kontrolerom, zabava je zajamčena. Voljet ćete je ili mrziti, ali nećete ostati ravnodušni.

DANIJEL MILČIĆ

DRIVER 2

Bilo je teško zamisliti da će nastavak *Drivera* imati neka značajnija poboljšanja, no to se ipak dogodilo, *Driver 2* je donio mnogo više detalja, bolju priču i originalnije misije. Izbjegnute su također i "nemoguće misije" na kojima je trebalo ostaviti sve živce da bi se uspješno završile.

ODIGRALI SMO

TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO TKO SMO - TKO SMO

Kamenjar

(krš i golet, les i prapor)

Izradila: Nevenka Šalat Potpišo: Danijel Reškovac

...smo na izletu i nismo se vratili. Imamo jednu ozbiljnu i jednu neozbiljnu ...ku za vas. Dojmovi slijede...

Amar Rešić

Sreo sam zmiju svog života. Zove se Bjelouška i ima istu oznaku na leđima. Napokon me nije sram moje puti i bijelih ušiju. Pala je na moj dubok pogled (a taj je stvarno dubok - do pola glave).

Braća Jozić

Bero: «Našli smo kino u kamenjaru.»
Krešo: »Hihihihihi...«
Bero: »Gledali smo Flintstonse.»
Krešo: »Hihihihi...«
Bero: »Baš su smiješni.»
Krešo: »HoHoHo, marry Christmas!»

Danijel Milčić

Ja sam ponio svoje termočarape.
Čuo sam da od hladnoće svakakve stvari rastu na glavama. A mama mi je rekla i da sve bolesti kreću od nogu.

Igor Milanović Ixa

Gooooooooooooooooooo-ooooooooooooooooooo-ooooooooooooooooooool! Obožavam igru glavom kad se igramo u kamenjaru!

Hrvoje Herceg

Ne znam što mi je na glavi, zašto li mi se svi smiju?!
Zašto li sam tako sretan u životu?
I tako smrdljiv?

Nevenka Šalat i Danijel Reškovac

Nevenka:
»Giv mi fajv, bro!»
Danijel:
»Jeeeeeee, madafakin... ups, ode ruka....»

Ivan Bolkovac

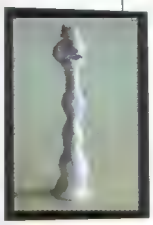
Ja na zimi nabubrim. Al' mi zato u glavu mnogo stane.
A ja idem na FER, aha, aha...

Tomislav Tomašić

Cure su mi oduvijek govorile kako ih pipkam posvuda. Što mogu kad me majka priroda obdarila...

Tanja Vitas

Ja se izdižem iznad cijele te bagre!
Neću se valjda rvat s ovim kamencima...



Dario Zrno

Znate kako kažu, kakav nos, takav ponos. A ja sam jedan ponosan karakter.

Vedran Sandić

A ja imam najljepšu guzu... Dobro, malo celuli-ta imaju i bebe...

MoH Underground	38	Spyro: Year of The Dragon	58	Wipeout 3 Special Edition	67
Tomb Raider Chronicles	42	Disney's Dinosaur	59	WLD Thunder Tanks	67
Alien Resurrection	44	F1 CS 2000	60		
Driver 2	46	Madden NFL 2001	61		
NBA Live 2001	48	Mortal Combat SF	62		
Terracon	50	Beach Volleyball	63		
Team Buddies	52	Tigers' Honey Hunt	64		
Duke Nukem: LotB	54	Ubik	64		
Infestation	56	Rampage Through Time	66		
NHL 2001	57	Who Wants To Be A Millionaire	66		

Medal of Honor 34

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. NBA Live 2001 — EA / EA
2. MoH Underground — Dreamworks / EA
3. Terracon — Picture House / SCEE
4. F1 CS 2000 — EA / EA
5. Alien Resurrection — Argonaut / Fox

EKSKLUZIVNO!!!

PSX je došao u posjed tajnih snimaka koje otkrivaju kakve je orgije vodilo bogato i slavno igraće društvo

DANIJEL REŠKOVAC

FIFA 2001
Joj, kako lijep paket! Animacija, uvod, izbornik, grafika, i onda flop... Još je nekako i izgledalo dok je nas osam pikalo po komandama. Pola sata. Vrijeme igranja za jednog igrača proporcionalno bi se smanjilo, da vi napravite omisi...

THIS IS FOOTBALL 2
Ha, ovo već vuče na nešto bolje. Malko lošija prezentacija, ali bolja igrivost. Još kad bi se komande mogle konfigurirati... Za nekoga tko nije upoznao niti sasvim iskorištivo i igrivo.

ESPN MLS GAMENIGHT
Kako pridobiti prosječnog debelog Amera da zaigra neki *soccer*? Nit se tuku, nit darova daju. Jednostavno, američke igrače napucat ćemo *beyond the realityjem* pa će brzina, šut i ostale značajke biti (prvi put u ISS serijalu) maksimalnih 10. Inače, flu idniji je i igriviji od ISS Pro Evolutiona. Lijepo, samo nema napucavanja s master liga momčadima.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001
Ajme majko... Ko da gledam TV... Ma predivno... A onda počinje igra. Zlo i naopako! Ako su već htjeli napraviti Amiga *look*, zašto onda nisu napravili novi *Sensible World of Soccer*!? Pa tko će im dat loku za to!?

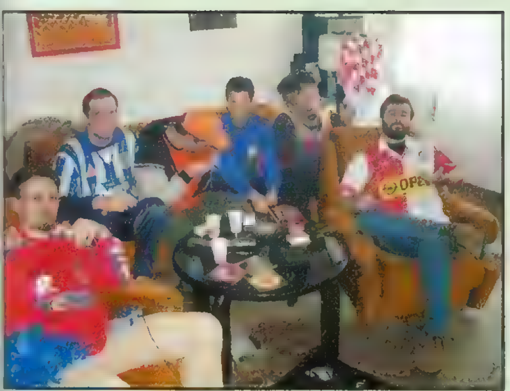
WINNING ELEVEN 2000
Eto razloga zašto naučiti japanski. Najbolji, najigriviji, s novim finesama, nema više brzonogog prodora po krilu, nabacivanja i sigurnog zgoditka, sve je sada čista muka, tj. pravi, realni nogomet. Već vidim naše iduće nogometno razdoblje ispunjeno učenjem i igranjem, barem do dolaska europske mačice. Bravo, majstor!

LJESTVICA IGRIVOSTI
1. Winning Eleven 2000
2. ISS Pro Evolution
3. ESPN MLS Gamenight
4. This is Football 2
5. FIFA 2001
6. UEFA Champions League 2000/2001

Na idućim stranicama otkrit ćemo vam svu dekadenciju nogometnog lobija uredništva PSX-a, pa i šire, lobija koji je godinama kovao tajne planove i lovio u mutnom. Ma čista masonerija! Tajni stenogrami na 614 stranica što nam ih je poslao anonimni izvor blizak barem sa osamnaest domaćih tajnih službi od 84 postojeće obilovali su takvim gadarijama, životinjskim urlicima i najprljavijim psovkama da su se i naše lektorice crvenjele od stida. No, Ankica i Jasmina, takve kakvim nam ih je Bog dao (hvala Mu, hvala!), rezolutnim su stilom stale na kraj anarhističkim primjedbama i gnjusnim izrazima. Zahvaljujući njihovoj predanosti i smirenosti, od 614 stranica dobili smo dvije i pol iz kojih se još uvijek može vidjeti kakva je ovo družba, kojim se idolima klanja i od koga prima judine škude kojima financira svoje sitnozube besprizorne zabave.

Točno je podne. Krmeljivih i nateklih krumpirastih očiju družina se polako okuplja. Uz animalne povike (Whazzzuuuuuuuuuup!) čini se da međusobno izmjenjuju neku čudnu vrstu ritualnog pozdrava. Nakon besmislenih fraza tipa:"Tko je vidio sastanke u podne, a sinoć sam se malo zaigrao do pola pet..." ili " Kakav je to organizator svjetskog prvenstva koji u kući nema kave...", ekipa se namjestila ispred ekrana zadubljeno se zabuljivši u sve krasote novog pornića talijanske produkcije. Nakon toga na red je došla i EA produkcija koja okupljeno društvo i nije toliko oduševila, ali je barem izmamila osmjehe na usnama zadrtih ISS-ovaca: topovsko meso je stiglo!

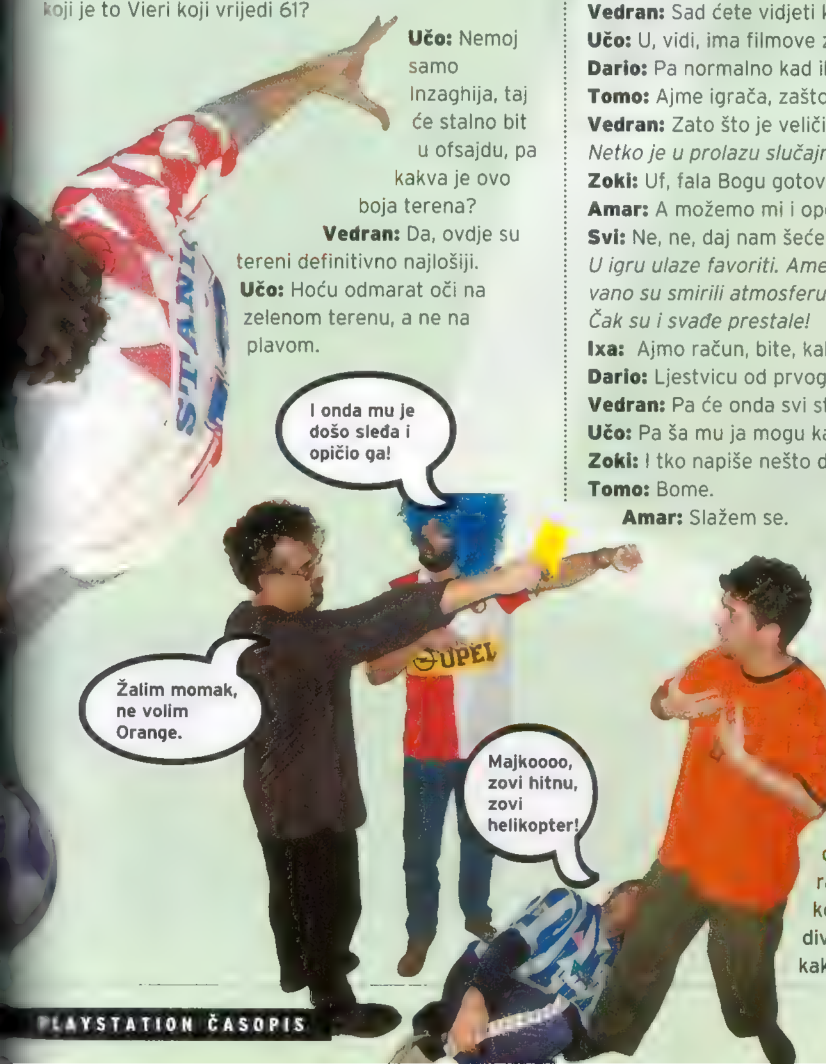
Ixa: U FIFA-i mora bit Dinama, daj Dinamo.
Vedran: Ne, nema ga, ali možeš igrati protiv njega u kupu, sigurno ga treba otvorit, daj Sturm
Pitanje tko će biti Sturm podijelilo je razularenu gomilu, jer svatko bi htio biti Vastić. Na kraju su gubitnici Tomo, Zoki i Učo zaradili Helsinborg kao nagradu, a bijedni ostatak (Dario, Ixa, Marko i Vedran) izigravali Osima.
Dario: Vidi svira Blur... To moramo prokomentirat (*uopće nije svirao Blur*).
Učo: Vidi reklama za Rexonu, i to moramo prokomentirat...
Ixa: Opet su počeli stavljat ove reklame za uloške...
Tomo: I to još ženska Rexona.
Ixa: Ne, muške će uloške, ha, ha, ha.
Tomo: Ma ne, ženski desodorans...
Vedran: Isključi imena igrača da manje trza, ipak smo sedmorica, meni zna zatrzat.
Dario: Opa, vidim igrali smo Fificu doma...
Ixa: Kakva lopta, saaavršena, to samo ja mogu.
Učo: Ruši to, ruši.
Dario: Imaš onaj gumb koji ruši igrača.
Ixa: To uvijek kasno otkrijem, tko je Kocijana ubio?
Zoki: Netko odostrag, sigurno Ixa.
Ixa: Pa ja igram za njih, pa nisam valjda mogo utuć svog igrača, vidi ga sad šepavog...
Učo: Ma ko tu za koga igra, ko je plavi? Ja tu nemrem nikog stić, zašto su tako spori?
Vedran: Stiskaj trokut, ali brže.
Učo: Pa samo trokut i stišćem, tko je crveni?



Vesela ekipa u ranim jutarnjim satima. Primjećuje se nabrekli polet svojstven najvećim igračima

Kad me derpe srušio! E pa tako ti je to... Zdravo mama!

Zoki: Tapkaj, tapkaj, ne golmana, ne! Pa zašto, zobogu!?
Tomo: A moro sam malo...
Ixa: To je onaj najljepši potez u FIFA-i.
Deranje i deranje, urlici na padanje golova, svađanje tko kome ne da loptu (Dario Ixi i obrnuto), pucaj, dodaj, penal, dođi da te skršim... Ixin brat Marko odustaje i odlazi uplatiti sportsku.
Ixa: Sad nema Marka koji će loptu držat non-stop, netko će mi je i dodat napokon.
Na vratima se pojavljuje Amar i izaziva opće oduševljenje. Vrijeme je za novu igru, a Amar navlači samo za njega čuvan Stanićev dres.
Zoki: Daj mu taj dres, on je potpiso peticiju!
Amar: A znaš kako je, nepismen sam pa svašta potpisujem, drago mi je što se znam potpisat uopće, znaš ono, koristim svaku priliku da vam pokažem.
Zoki: Je si znao što potpisuješ?
Amar: Pa nisam, naravno!
Vedran: Daj taj TIF, da vam uzmem mjeru!
Tomo: Vieri u Juventusu? Pa kako su ih to posložili, koji je to Vieri koji vrijedi 61?
Učo: Nemoj samo Inzaghija, taj će stalno bit u ofsajdu, pa kakva je ovo boja terena?
Vedran: Da, ovdje su tereni definitivno najlošiji.
Učo: Hoću odmarat oči na zelenom terenu, a ne na plavom.



I opet:
Ixa: Unutra sam, daj nabaci da vidiš kako se gol daje.
Dario: Ma ne'š više dobit lopte!
Amar: Znam da sam žute boje, ali za koga igram?
Zoki: Ko zloduh stojim sam...
Dario: Dodaj, stisni...
Ixa: Ma stisnuo sam malo turbo pa je malo otišo...
Dario: Ma turbnem te...!
Lopta dolazi u prazan šesnaesterac i Amar ni kriv ni dužan zabija gol. Urlici se ne mogu opisati. Kao ni pogledi Darija i Ixe.
Amar: Meni se ova igra sviđa.
Vedran: Ima bolji *frejm rejt*.
Učo: Ma boli Amara za *frejm rejt*!
Ixa: Nažalost, ne mogu ništa reći jer nisam dobio ni lopte.
Poslije se igra UEFA Champions Ligue. Ne može se reći da je gomila oduševljena.
Zoki: Uuuuuuu, koja špica...
Tomo: Da, samo to. Ovo nećemo dugo, je l'da?
Vedran: Sad ćete vidjeti koliko je FIFA dobra
Učo: U, vidi, ima filmove za svaki tim...
Dario: Pa normalno kad ih ima malo
Tomo: Ajme igrača, zašto se ne vidi lopta?
Vedran: Zato što je veličine teniske loptice
Netko je u prolazu slučajno pritisnuo reset tipku
Zoki: Uf, fala Bogu gotovo je...
Amar: A možemo mi i opet...
Svi: Ne, ne, daj nam šećer na kraju!
U igru ulaze favoriti. Američki i japanski ISS neočekivano su smirili atmosferu. Igri se pristupilo opreznije. Čak su i svađe prestale!
Ixa: Ajmo račun, bite, kako ćemo ih sve rangirat?
Dario: Ljestvicu od prvog do petog
Vedran: Pa će onda svi stavit ISS WE na prvo mjesto
Učo: Pa ša mu ja mogu kad je najbolji?!
Zoki: I tko napiše nešto drugo, taj laže.
Tomo: Bome.
Amar: Slažem se.

Time završava 376. stranica inkriminiranih dokumenata. Sve ostale Jasmina i Ankica ni uz najbolju volju nisu mogle dešifrirati i prevesti na zdravohrvatski. Psovke su postale nezamislivo gnjusnije, urlici neartikuliraniji, a riječi japanskog komentatora teško su prevedive i fetivim Japancima. Eto, kakvi su to ljudi.

IXA

FIFA 2001
EA Sportsova će simulacija naći put do srdaca svojih obožavatelja bez obzira što mi o njoj napisali. Izmjena intra strukture i opće okruženje same igre su već dobropoznati artefakti na koje ne treba trošiti dragocjen prostor, ali se može primijetiti da FIFA 2001 sve više drži do igrivosti i realističnosti koja se krije unutar blještećeg multimedijskog oklopa. Neka ostane upamćena kao posljednja i najbolja FIFA koju ćemo odigrati na sivoj kutijici!

THIS IS FOOTBALL 2
"Ovo je nogomet!" Kako to gordo zvuči. TIF2 je igra u stretovitom paketu iza koje stoji *team* mladih i ambicioznih (da ne kažem - nadobudnih) programera koji "kuže" nogomet. Pomalo komplicirano upravljanje i neadekvatna paleta boja u igri ne umanjuju potencijal što ga TIF2 u sebi krije.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001
Igra koju "krasi" zastrašujuće loša grafika i nedostatak suvisle igrivosti bilo koje vrste. Uzalud vam UEFA-ina licenca i adrenalinom nabrijani uvodni filmići kad se ovo jednostavno ne da igrati duže od pet minuta. Jadno!

ESPN MLS GAME NIGHT
Što očekivati od simulacije koja Amerikancima pokušava progurati nogomet kakvog ga ostatak svijeta igra? Brzinu, poentiranje i favoriziranje domaćih nogometaša poput Preklija, Popea ili Valderame? Ako je vaš odgovor identičan prethodnoj rečenici - pogodili ste! Riječju: MLS Game Night je ISS Pro Evolution kloniran u nešto što bi po prirodi stvari trebalo savršeno odgovarati ukočenim Amerima.

WINNING ELEVEN 2000
Nastavak "najbolje nogometne simulacije na svijetu" bi se uskoro i sam mogao okititi sličnim epitetima. Nepoznavanje japanskog jezika mi ne dopušta cjeloviti uvid u WE2000, ali vam odmah mogu reći da je brži, fluidniji, ali i teži nego njegov prethodnik. Potencijalno remek-djelo za čije će se potpuno razgledavanje ipak morati pričekati europsku inačicu.

LJESTVICA IGRIVOSTI
1 ISS Pro Evolution
2 Winning Eleven 2000
3 MLS Game night
4 FIFA 2001
5 This Is Football 2
6 UEFA Champions League Season 2000/2001

VEDRAN SANDIĆ

THIS IS FOOTBALL 2
Uz opsežan sustav natjecanja i mnoštvo liga i kupova, TIF2 donosi i neke kvalitetne novine u žanr. Tu prije svega mislim na najbolje riješen sustav sprint/lopta u tof od svih nogometa na tržištu. Mana su loš odabir boja, tako da je sve nekako blijedo te na najudaljenijoj kameri ponekad ne vidite gdje je lopta. Trenutačno 2. nogomet po kvaliteti na tržištu.

FIFA 2001
Golem napredak u odnosu na prijašnji nastavak. Napokon je brzina igre dovedena u normalu, povećan je tempo te se igra znatno kvalitetnija obrana. Prezentacijski je broj 1, a prednost joj je u odnosu na konkurenciju mogućnost izgradnje igrača, što bitno "usporuje" igru i zahtijeva taktiziranje. Ni finte više ne prolaze svaki put, ali još uvijek vrlo često, tako da je FIFA i dalje arkadni nogomet prepun spektakularnih akcija. Najveća mana je loš framerate koji uveliko smanjuje igrivost.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001
Daleko najlošiji nogomet od svih trenutačno ponuđenih. U odnosu na prijašnju inačicu nisu primijenjena nikakva poboljšanja. Animacije igrača su katastrofalne, igra je ili prespora ili prebrza. Pohvale idu na račun dobrog navijanja i komentatora, ali je to nedovoljno u odnosu na ostatak igre. Ipak postoji jedna sitnica koju bih rado vidio u drugim nogometima, a to je tipka za trenutačno udaljavanje kamere da biste mogli vidjeti gdje vam se tko nalazi na terenu.

ESPN MLS GAMENIGHT
Američka inačica *Iss Pro Evolutiona* ne donosi nikakve velike novine. Svi su igrači "nabrijani", igra je malo ubrzana i prolaze neka dodavanja u prostor koja prije nisu, tako da se dobilo na atraktivnosti i češćim šansama za zgoditak. Računalo igra mnogo pametnije i manje srlja prema vratima, tako da je svaka utakmica na hard težini izazov. Ništa revolucionarno, ali će Iss fanovi podržati svako poboljšanje u odnosu na *Evolution*.

WINNING ELEVEN 2000
Animacije igrača su poboljšane u odnosu na *Evolution* tako da je sve još glađe i ljepše. Dodavanja u prostor su mnogo preciznija, što uvelike pridonosi realnosti nogometa. Jedina "špranca" iz *Evolutiona* za postizanje gotovo sigurnog zgoditka (prodor po boku, ubačaj, glava, zgoditak) je onemogućena mnogo kvalitetnijim pokrivanjem igrača u obrani. Master ligu započinjete u drugoj ligi, što produžuje "vijek trajanja" opcije za jednog igrača. Jedina mana u odnosu na konkurenciju je nemogućnost igranja osmorice igrača istodobno. Jedva čekam europsku inačicu.

LJESTVICA IGRIVOSTI
1 Winning Eleven 2000
2 ISS Pro Evolution
3 ESPN MLS Gamenight
4 This Is Football 2
5 FIFA 2001
6 UEFA Champions League Season 2000/2001

WINNING ELEVEN 2000

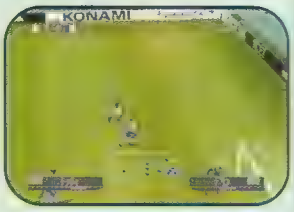
OCJENA: 10/10

izdavač	KONAMI
proizvođač	KCET
datum izlaska	U PRODAJI (NTSC - JAP)
broj igrača	1-4
platforma	PLAYSTATION
periferije	MEMORY CARD, ANALOG, MULTITAP

Kraj godine, novi "japanac", a mi se pobojali da će ga raditi Nintendov tim i odmah ga u startu prekrižili...

Danijel Reškovac

Ali nismo bili u pravu. Već u uvodu KCET nam se hvali novim uratkom na čak dva CD-a! Prvi je zanimljiviji Japanezerima, ali ćemo ga i mi duuugo igrati; prva i druga japanska liga pokazat će nam napokon kakav se nogač igra na Dalekom istoku. Čak nam je zanimljivija bila druga, jer su igrači lošiji. Za razliku od Master Lige na drugom CD-u, ovdje nema kupovanja igrača pa se morate snaći s onim što imate. A kakvo li će tek biti veselje kad otkrijete nekog od naših igrača! Nažalost, japanska liga nije najavljena i na europskoj verziji, jer ovo je prigodno izdanje koje uključuje i olimpijske reprezentacije. Šteta! Na drugom disku sve je standardno, novost su bolji izbornici (za napredne u japanskom) - u formacije ćemo sada moći ući i u poluvremenu, ali sve su to slatke novotarije naspram poboljšanja u samoj igri. Ako ste već ušli u neki od Pro Evolution sustava, odmah ih zaboravite. Moji bekovi više neće stajati ko debili gledajući kako im protivnički igrači trpaju golove glavom, nego će se požrtvovno bacati u *diving* skokovima na loptu. Sada bilo kakvu akciju treba stvarno i izraditi, pa se nemojte čuditi ako vam utakmice završavaju s izjednačenim rezultatom ili minimalnim pobjedama. Sve je mnogo realnije i mekše, nema više nezaustavljivih solo prodora bržih igrača, nekažnjenih uklizavanja i guranja, ovo je igra samo za prekaljene ISS tehničare. Ali zato su sada neka proigravanja bolje napravljena, a "dupli pas" je zakon. Novih fora nismo našli, ali ne znači da nećemo. Trudit ćemo se ko manijaci, što želimo i vama.



FIFA 2001

OCJENA: 8/10

izdavač	EA
proizvođač	EA SPORTS
datum izlaska	U PRODAJI
broj igrača	1-8
platforma	PS, PS2
periferije	MEMORY CARD, ANALOG, MULTITAP

Za fifoide dobra vijest, za ostale malo manje dobra, ali podnošljiva: nova 68. je stigla...

Igor Milanović-Ixa

Ne odstupajući ni milimetra od davno postavljenih standarda računalne zabave, EA Sports nam ponovno prezentira nogometnu simulaciju koja se ili mrzi ili obožava, ali uvijek nudi baš ono što se od nje očekuje: prepoznatljiv i već pomalo prožvakan grafički engine, gomilu popratnog sadržaja i brzu arkadno-virtualnu zabavu. Promjene se u FIFA-i 2001 najvećom mjerom bave problematikom umjetne inteligencije i ponašanjem igrača na terenu, uz poneku novu animaciju i napredniji sustav transferirenja nogometaša. Ipak, i ovim se naoko nebitnim poboljšanjima postigla odlična izbalansiranost i znatno poboljšana igrivost FIFA-e 2001. Hrvatskoj će igraćoj populaciji najviše zasmetati potpuna neažuriranost "vatrene" momčadi, za koju u FIFA-i 2001 još uvijek igraju Ladić, Boban i Asanović, uz austrijskog državljanina i reprezentativca Tomislava Kocijana. Da su se barem sjetili Ivice Vastića...

Ja te voooolim, ja te voooolim, ja te volim Žmiinju 2 I onda su zabili... Pih... 3 Da ne biste mislili da je ovo dres Vojvodine i u njem Siniša Mihajlović- to je Feyernoord!

THIS IS FOOTBALL 2

OCJENA: 8/10

izdavač SCEE
proizvođač TEAM SOHO
datum izlaska STUDENI / PROSINAC
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION
periferije MEMORY CARD, ANALOG, MULTITAP

Bučno najavljivan i reklamiran na europskim stadionima pao nam je u krilo popraćen urlanjem... Vedran Sandić

Obzirom na TIF najave iz prošlih brojeva, samo ćemo ukratko ponoviti novine kojih nije bilo u prvom nastavku. Mogućnost startanja sezone iz druge lige te proboj do vrha Europe. Poboljšane animacije vratara i igrača. Škola nogometa u vidu kvalitetnih FMV sekvenci. Pojednostavljeni sustav dodavanja i pucanja, mogućnost promjene taktike u samoj igri. Istrčavanje vratarom te postavljanje zaleđa, poboljšana umjetna inteligencija, pogotovo vaših igrača u obrani.

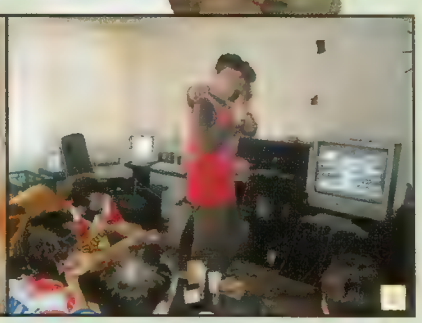
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Daleko najslabiji nogač u biranoj ponudi koji sigurno UEFA-i i Ligi prvaka neće napraviti najbolju reklamu Danijel Reškovac

No, nije sve ni tako ubitačno loše. Eto, filmići koji se provlače kroz igru su zgodni. Nemojte se čuditi malom broju momčadi, jer ovo je ipak samo Liga prvaka. Dobra fora je i konfiguriranje komandi, pa se nitko naviknut na FIFA ili ISS upravljanje neće morati previše mučiti. A igra? Hm, recimo da je napravljena za djecu i početnike. Sve je napravljeno za lagano davanje zgoditaka (ali i primanje). Ružnija strana je grafika, a zanimljivo je da su igrači potpuno slobodni, bez automatskog navođenja na loptu, pa ćete ponekad bezciljno trčkarati oko lopte u šesnaestercu ne pokupivši je. Bit će zanimljivo igrati, ali ne dugo, ako možete, posudite i ocijenite sami.

OCJENA: 5/10

izdavač TAKE 2 INT.
proizvođač SILICON DREAMS
datum izlaska U PRODAJI
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION
periferije MEMORY CARD, ANALOG, MULTITAP



Dolazak golgetera, potpisnika svakakvih peticija Pokušajmo ih dobit na meditaciju: Ooooooooouuuuuuummmmmmmm
Alo, Davidse...! Đe si sad? U Vlaškoj? Skreni sad lijevo, tu smo...

TOMISLAV TOMAŠIĆ

FIFA 2001
FIFA je, čini se, dobrotu najvećim promjenama i korak-ačno zakoračila od arkadnog nogometa prema simulaciji. Kozmik je reći, ali glavna da je učinjen. Kako je milijunima slavo tjelesnim multiplayer igrama, treba zaigrati i single mod. Prezentacija igre i dalje besprijekorna.

THIS IS FOOTBALL 2
Sasvim dobra igra s nizom nelogičnosti i nedostataka. Pokušava uvesti najbolje od najboljih, ali treba joj dosta učiti. Ipak, još uvijek više zadovoljava od *FIFA* 'a na području čiste nogometne igre. Broj (ne) ponuđenih kamera učinio bi je još manje boljom.

ESPN MLS GAMENIGHT
Inačica *ISS Pro* igre namijenjena učiteljima gradnom američkom virtualnom nogometašu. Sačinili su najbolje osobine originala, uz nešto bolji komentar i bolju atmosferu igru. Malo je ubrzana te bi ti zadovoljila žilu Amerikanca pa dosadnim. Ko ne sviđa je ju je mogao napeti.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001
Čista katastrofa. Obojna grafika, očajni motion capturing, očajna igrivost. Sve je u ovoj igri, osim prezentacije, celim tom i tolikim promašenim stvarima da čudi kako se takve igre uopće mogle naći na tržištu. UEFA bi morala prijeći [illegible] za svoje [illegible].

WINNING ELEVEN 2000
Kralj nogometnih simulacija. Dosta mnogo [illegible] nemoj u vidimo se još vrijeđe jednaka dobrog prethodnika te gledaoca ostavu prave vrijednosti za ovakvu istinsku kvalitetu nogometnih simulacija. Konami u godinu u godinu isporuke bilo bolji i nadamo se da će taj trend nastaviti još duga duga.

LJESTVICA KRIVOSTI
1 Winning Eleven 2000
2 ISS Pro Evolution
3 ESPN MLS GameNight
4 This is Football 2
5 FIFA 2001
6 UEFA Champions League Season 2000/2001

DARIO ZRNO

FIFA 2001

[illegible]

THIS IS FOOTBALL 2

[illegible]

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001

[illegible]

ESPN MLS GAMENIGHT

[illegible]

WINNING ELEVEN 2000

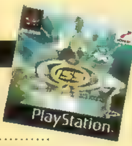
[illegible]

LJESTVICA IGRIVOSTI

1 ISS Pro Evolution ([illegible] WE 2000, :-))
2 Winning Eleven 2000
3 ESPN MLS Gamenight
4 This is Football 2
5 FIFA 2001
6 UEFA Champions League Season 2000/2001

NAJAVA

ISS



ISS

proizvođač	KCEO
izdavač	KONAMI
datum izlaska	24. STUDENI
broj igrača	1- 4
platforma	PS, PS2

U pripremi je još jedan ISS, ali malo drugačijeg *štimunga...*

Dario Zrno

Riješimo odmah moguće dvojbe: ISS je još jedan nogomet *made by* Konami, no nije riječ o novom *Evolutionu* niti ga je uopće radila ista ekipa (ekipa iz Tokija). Konami je golema tvrtka s velikim brojem zaposlenih pa je zaključeno da bi dečki iz Osake (odgovorni za N64 inačice) mogli iskoristiti popularnost ISS-a i napraviti nogomet po svojoj zamisli. Igru smo najavili unutar ECTS reportaže u pretpošlom broju pod imenom ISS 2000, no ime joj je pojednostavljeno u ISS, a u trgovinama će se pojaviti krajem studenog inačica za PlayStation i za PlayStation 2. Potonju pratimo već duže vrijeme pa smo tako odmah uočili velike sličnosti s FIFA-inim serijalom, barem u vizualnom dijelu igre - strelice putanje lopte prilikom izvođenja slobodnih udaraca i kornera i sl. Ista je situacija i s PlayStation

Ovaj prizor vidite prvi put. I posljednji! Dolazak vatrene vode osokolio je umorne igrače Urednik najpopularnijeg PS časopisa i siva eminencija svjetskog ISS-a (prave se anonimusi u košarkaškim dresovima)

ESPN MLS GAMENIGHT

Amerikanci su se zaželjeli malo pravog nogometa, a što su željeli, to su i dobili

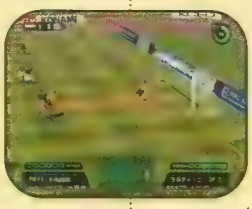
Tomislav Tomašić

OCJENA: 9/10

izdavač	KONAMI
proizvođač	KCET
datum izlaska	U PRODAJI (NTSC - US)
broj igrača	1-4
platforma	PLAYSTATION
periferije	MEMORY CARD, ANALOG, MULTITAP

Major League Soccer predstavlja zapravo poligon za američke nade, drugorazredne Latinoamerikance te islužene Europljane. Ipak, i takva je MLS, čini se, tijekom godina postala za Amere marketinški vrijedno natjecanje, pa su u dosluhu s Konamijem odlučili plasirati najbolju svjetsku simulaciju nogometa *ISS Pro Evolution* na tržište pod gore navedenim imenom. Kako prosječan američki sportski *fan* natprosječno žudi za uzbuđenjima, tako je najlakše bilo zadržati sve odlične osobine originala, malo (više) "nabrijati" igrače te ubrzati igru, i posao je bio gotov. Iskusno oko ipak će zamijetiti da su dodani neki novi potezi i dodavanja, te da je AI značajno poboljšan, što je vrlo pohvalno. U cijelosti MLS predstavlja dobar dodatak za sve koji su se malo umorili od reprezentativnih i europskih klupskih natjecanja.

načicom koja se već na prvi pogled razlikuje od *Evolutiona* zbog drugog položaja kamere te drugačijeg grafičkog prikaza igrača. U želji da saznamo nešto više, raspisali smo se preko e-maila s programerima iz Osake postavivši im nekoliko pitanja.



"Umjetna inteligencija igrača je oduvijek bila najveći adut svih ISS igara, a tako će biti i u našem prvom izdanju ISS-a na PlayStationu. Uzmimo, primjerice, moral igrača. Ako kapetana momčadi iznesu s terena zbog ozljede (da, bit će ozljeđenih igrača), to će se odraziti na moral ostalih igrača. Padom morala opadaju i igračeve sposobnosti uklizavanja, dodavanja, pucanja i sl.", rekli su dečki iz Osake. Igrajući nedovršene inačice za obje konzole, nismo baš bili oduševljeni nekim potezima obrambenih igrača, a ni vratara koji je često "zaplivao" u prazno, ali se nadamo da će te gafove spraviti do prodaje kao što nam i obećavaju.

Na naše pitanje kolike su sličnosti PS i PS2 inačice programeri su rekli: "Osim grafičkih poboljšanja na PlayStationu 2, trudimo se ubaciti neke algoritme AI-a koje jednostavno nismo uspjeli strpati u skučenu PS memoriju. Osim toga, pozorno pratimo vijesti o PS2 Internet mogućnostima da bismo što prije omogućili mrežno igranje nogometa diljem svijeta." Da, da, to nam treba: svjetsko prvenstvo u ISS-u pa da odigramo koju s Brazilcima, Francuzima...

Samo tako, dečki. Dajte nam dobrog nogometa jer njega nikad dosta. Svaka čast Konamiju koji je konačno kupio FIFpro licencu pa nećemo više morati ukucavati prava imena igrača. ⊗

ZORAN DRAGIĆ

FIFA 2001
Čak i bolje nego što sam očekivao. Ipak nisam siguran je li to zbog raspoloženog društva jer me prsti još bole od bjesomučnog tapkanja. Uglavnom, ovdje je bolji onaj koji brže tapka, a to ipak nije atletika.

THIS IS FOOTBALL 2
Statistika je i ovdje besprijekorna, mogućnosti izbora su vrlo brojne. Akcije, zgodici, realnost i igra mrvicu su ljepši u odnosu na FIFA-u. I *This is Football 2* je bolje igrati s većim društvom.

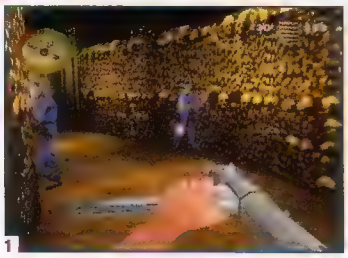
MAJOR LEAGUE SOCCER
MLS je *ISS Evolution* na američki način. Više brzine, vratari koji sudjeluju u igri, *run and gun* taktika su zapravo jedine promjene. Svakako osvježenje u neprekinutom nizu divnih Konamijevih nogometa.

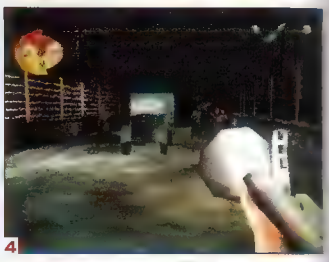
UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001
Možete li zamisliti snijeg u Sevilli? Ili da tražite po ekranu koji ste vi od 6 igrača koji se razlikuju samo po imenu porta. Možda bolje da prvo potražite loptu na terenu! Ne! Potražite drugu igru!

WINNING ELEVEN 2000
Ozljede, vratari koji rade faule, umor koji ima drastičan značaj su novine u jedinom pravom nogometu. Još je teže nego prije, još realnije, još bolje. Gdje je škola za učenje japanskog jezika?

LJESTVICA IGRIVOSTI

1	ISS Pro Evolution	
1	ESPN MLS Gamenight	
1	Winning Eleven 2000	
4	This Is Football 2	
5	FIFA 2001	
6	UEFA Champions League Season 2000/2001	





[1] Na prvom vam nivou francuska policija neće zadavati veće probleme [2] Eh, sad počinje frka. Run, Lola, run! [3] Evo, da ne kažete da nisam bio u Parizu i da se ne zovem Koko i da je sve samo san... [4] Guste nakupine Švaba riješit ćete se nekim rasprskavajućim oružjem, ako ga imate

Medal of Honor: Underground

MOH: UNDERGROUND

proizvođač DREAMWORKS INTERACTIVE
izdavač ELECTRONIC ARTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr FPS
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock Analog

Oduvijek ste željeli biti član pokreta otpora, a niste se usudili priznati? Obožavate borbu za pravedan cilj? Od svih koktela najdraži su vam Molotovljevi? Hvala nebesima, Švabe su se vratile... PIŠE Danijel Reškovac

Dragi Stevene, eto, prošla je gotovo godina otkad smo se posljednji put dopisivali. Ti si se samo zezao, odmarao i nisi ništa snimio, a ja nisam izgradio kuću i napravio šestoro djece, pa smo na istom. Srećom, tvoji su dečki iz Dreamworksa bili aktivni i nisu spavali na lovorikama.

A baš ti je dobra ta ekipa. Kako li su se samo sjetili napraviti igru na temu II. svjetskog pokraj svih svemirskih prasaca i aliena? Priznaj da se nisi nadao takvom uspjehu. Jedno je spašavati Ryana na filmu, a drugo takvo što ponoviti i u svijetu igara. No, i njihovu djecu treba nahraniti, pa smo dobili i obećani drugi nastavak MOH-a. I opet nam se jako sviđa! Hvala ti što si se sjetio nekih mojih opaski i umjesto muškog glavnog lika postavio curu. Ma tko šljivi igru u kojoj si muškarac (Duke, crkni)! Ali nije samo to promjena nabolje. Budući da nemam mnogo vremena za objašnjavanje, radije kupi novi broj PSX-a, pa pročitaj u miru sve što ćemo reći o igri. Voli te tvoj Prle

RATNE RADOSTI

Da, da, lipe naše švaboubojice, Medal of Honor ponovno jaše.

Dreamworks je opet napravio najbolji FPS

Samo što je ovaj put dobio sufiks *underground*. Startavši igru, jako me zanimalo znači li to da ćemo se *fajtati* samo po podzemnim prolaz ma i katakombama, ili su producer ti igre bili na ljetovanju u Hrvatsk pa su zorno poučeni shvatili kako je antifašistički pokret kod nas odavno *underground*. Srećom, nije tako. Mnogo otvorenih prostora, bez nekih većih *pop-up* zamračivanja i iskrsavanja, opet nas tjeraju

A ove beštije će mi doći glave!

GLAVE NA PLADNJU

Ispravka na pohvaljeni AI: pri povratku u Pariz i pri čišćenju ulica s vama će biti i borci pokreta otpora za koje se u uvodu kaže da i nisu najiskusniji. Ma ne da nisu iskusni, to su idioti! Pravo je čudo završiti misiju sa svim štićenicima na broju. Oni će bezglavo jurišati na metke i granate, a najviše vole promoliti glavu ispred nišana moga mitraljeza u bjesomučnom šaranju. Bože, budala...

MULTIPLAYER

Želite li prijatelja (ili hm, dobro, prijateljicu) garnirati na multiplayer način, nude vam se slični načini flambiranja, propulziranja i bockanja kao u prošlom nastavku. Šteta je što ne postoji multiplayer za četvoro igrača, ali i ovaj je (kao i svaki *split screen*) nepregledan. Veći izbor likova i odora te izbor nevelikih setova oružja i karta nedovoljan su razlog za prolaznu ocjenu, ali kad počnete igru, nećete se smiriti dok protivnika ne sastavite sa zemljom.

[a se zapitamo je li takvo što
oguće na "jedinici". Normalno da
moguće, ali samo ako se pamet-
planira i programira. Veći *pop-*
primjećuje se samo u jednoj
siji, ali i to je zanemarivo. Grafika
je toliko bolja od one u prvom
stavku, ali je osjećaj znatno bolji
lukavo dizajnirani novi nivoi i
tine ne ostavljaju mjesta većim
opustima.
priča nije mnogo odmakla od
og dijela. Opet su tu misije i
dmisije (sedam misija+bonus,
aka s tri ili četiri podmisije), samo
smo sada u ulozi madmoiselle
non, pripadnice francuskog
kreta otpora, koja se poslije
ključuje OSS-u kojem pripada i
y Patterson, neustrašivi koman-
s iz prošlog nastavka. S Manon
te obići Francusku, Sjevernu
ku, Kretu i Njemačku, upoznati
e ljude, većinu ih poubijati,
viti život na oltar domovine (ma
to značilo) i skupiti pregršt
kica, križeva i medalja. Riječ je o
zaboravnom *touru* u kojem ćete
ako zabaviti i, što je najvažnije,
ete biti živčani i pod stresom
o što je slučaj s *Allienom).*
boljšan je i AI (čitaj: švapska
teligencija), pa neka vas ne izne-
de mrske snage okupatora koje
skočiti ispred vas s nekog od
kona ili vam se prišuljati sleđa.
našanje im je još uvijek isto, neki
kleknuti i pucati po vama dok ih
raznesete, neki će se valjati i
retati ne bi li izbjegli vaš nišan, a
najpokvareniji skrit će se u zak-

Napucavanje Švaba nikad nije bilo tako zabavno

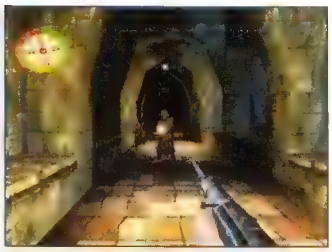
lon i vidjet će im se samo ručica koja drži pušku. Pokvarenjaci će vam ljubazno servirati natrag bombe koje ste im bacili, a od nekih ćete vidjeti samo bazuka granatu u krupnom planu koja će vas odvesti opet na početak misije. Gadovi imaju i snajpere, a o mitraljeskim gnijezdima da i ne pričamo. Ali niste ni vi bez razloga odabrani za supervažne i ultratajne zadatke. Postoji nekoliko novih vrsta oružja, taman toliko da bude nešto novo (samostrel, mljac...). Najteže će biti uništavanje gusjeničara i *panzera* koji su tvrd orah kad u ručici imate samo Molotovljev koktel. Herojčine kakve jeste, uništili biste ih i golim rukama i zubima, znam. Od dobrih običaja prošlog nastavka ostalo je i prerušavanje, samo što ćete sada imati i fotoaparat kojim ćete Švabe i uslikati prije negoli ih koknete prigušivačem. Jedina fora koja mi ostaje nejasna je prolaženje pokraj neprijatelja prerušeni u fotografa. Ako ih samo prođete i slikate, na kraju misije ćete dobiti epitet *average* ili *good,* ali nikako *excelent.* Na kraju se sve ipak svodi na kokanje, makar će Švabe izvoditi odlične poze ispred vaše kamere. Vedran kaže da ih se mora proći bez otkrivanja, ali uvijek se nađe neki nevjerni Toma koji baš traži metak posred čelenke i kako onda odoljeti izazovu...

Zanimljive su i misije u kojima rokate po motorima s prikolicom, a u jednoj ćete se čak voziti u prikolici i skidati sve na putu (osjećaj je kao u *Crashu,* ali je zgodno). U nekima ćete mijenjati taktiku, pa ćete tako na Kreti pričekati da se Švabe razračunaju s krijumčarima i tek onda dokrajčiti ostale. U zadacima se ništa nije promijenilo, pokupi ovo, napravi ono i pobij sve. Novost su i Himmlerovi križari koji zlokobno zveckaju hodnicima švapskog dvorca, a o posljednjoj bonus misiji ne želim govoriti, neka ta fantazija bude malo iznenađenje.

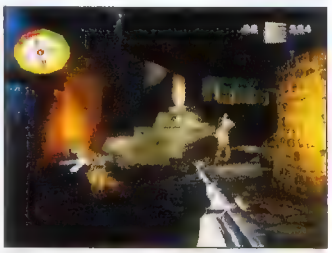
Za sve pucače i rasipnike metaka novi je MOH pravi Eldorado. Interakcija s okolišem je poboljšana - osim rupa od metaka u zidu, ovdje je onako, bez veze, moguće razbiti više stvari. Prozori, vaze, sanduci, bačve i ormari osjetit će vaš bijes, a neki će otkriti i čuvane *goodiese,* pa zato razvali, brale, sve što ti je na putu. O predivnim neprijateljskim kaskaderskim padanjima i previjanjima ne želim ni pričati, postali su zaštitni znak MOH-a. Sitnice su to koje se moraju vidjeti i osjetiti, izdižu igru iznad svih igara u žanru.

KO DA SI TAMO, RISTA

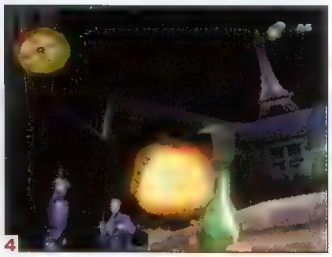
I kad smo već kod izdvajanja, recimo zašto ćete igrati *andergraundere* više i radije od blijedog ostatka PlayStationovih FPS-ova: MOH


Ali budale nikako da shvate da sam ja brži, bolji i ljepši

Ne, ne, stari moj, ti kao da nisi gledao partizanske filmove, pa tko je ovdje negativac?


Odlično, svi su protiv mene samog, jadnog, ubogog, beznogog...

Sel sam ja tak v Zaboku na cug, male sam si spil i zbudil se v okupiranoj Budinšćini

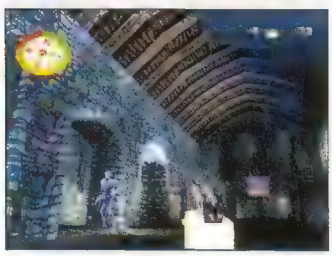


[1] Kakvi križari, pa ovi su posve ludi! [2] Dobar nišan čuda čini. Srećom, ne može zapalit motor... [3] I sad ga je startao, a mene svuda po podu... [4] Lete samo neke granate, a ja više volim boce

[1] Hvataj! [2] *Ša* se namještaš, nemam filma [3] Opet problemi... Gdje su ona divna vremena lukova i strijela i kopalja? [4] Hoops, imam bombi ko blata

Jooooj, grrrozno sam ispala, u prirodi sam ljepša

9,7 ocjena težine, ajd' ponovi!



A neba u katedrali... Zvijezde su još uvijek šarene

je toliko gladak, fluidan i igriv da se nećete smiriti dok ga ne završite. E onda će početi kukanje tipa: jaooooj, što je kratak. Naravno da je kratak kad ga igraš tri dana bez prestanka! Nakon toga pravi će gušt biti prijeći ga i s tajnim kodovima koje ste osvojili za *excelent* misije. Dobro, mogao je biti i duži, ali to je jedina stvar koju mu zamjeramo. Grafički engine je preuzet iz prvog dijela, jedino su dorađene neke pojedinosti, izoštrene su i osvijetljene mnoge plohe pa se čini da je promijenjen i engine. Bit će pravi užitak prolaziti gradom i gledati fasade koje ne pucaju tako često. Čak su i izleti u šumu poboljšani pa se ne trebamo bojati da smo propustili kakav skriveni putić ili spremište streljiva. Još uvijek se tu i tamo možemo zabušiti u uskim prostorima i trzavo skakati ne bismo li se izvukli, ali su to ipak sitnice i boljke 32-bitnih strojeva. Nadamo se da ćemo na "dvojci" i toga biti pošteđeni. Glavni izbornik (heh, kako ćemo sad bez Ćire?) smješten je u tipični podrum francuske kuće, a nakon prijeđenih m ija u galeriji ćete naći uvijek zanimljive artove sa sličicama izrade igre.

Posebne pohvale opet zaslužuje orkestrirana glazba koja je, za raz liku od tehno lupetanja i rokijanja bezbrojnih bezličarija, ovdje našla savršenu ulogu. Uz zvukove iz igre glazba će se pojačavati i smirivat dolazit će do krešenda kad je frka ili samo da bi vas dodatno nabrija i uplašila. Naprosto mami na priključivanje *sivića* na liniju. Eh, tada je osjećaj kinoigranja predivan. Još uvijek će vas u nekim mis jama preko razglasa pozivati na predaju i upozoravati na vašu prisutnost u prostorijama, a u mrskoj Street by street (vidi okvir vrtit će se stari njemački šlager za podizanje morala okupacijskim tru pama.

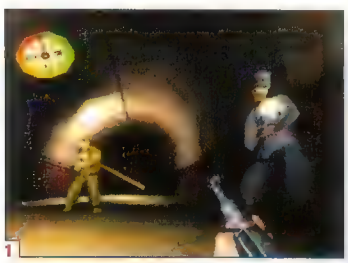
No dosta više priče, sve to morate doživjeti i osjetiti- nabavite novi MOH i nećete zažaliti. NE bude li tako, stavljam se na rapolaganje svim vašim snajperima, mitraćima bazukama, i to bez šljema. ⊗

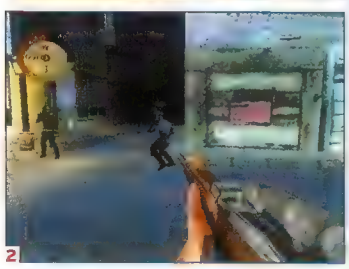
U novom MOH-u sva čula uživaju

KAKVA MEDALJA?

Da ne biste najcjenjeniju američku medalju za hrabrost zamijenili za neku zaređenu u ribolovu, prikazujemo je u punom sjaju. Zanimljivo je da smo tražeći sliku medalje za hrabrost na Internetu, naišli na više *siteova* s njemačkim medaljama od onih savezničkih. Hm, čudno i indikativno. Zato je prošli nastavak igre i dobio posebno priznanje Američke udruge veterana II. svj. rata.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	8
Najbolji FPS na PlayStationu	10





[1] Zdravo mladići, tko će prvi? [2] Neka, nek' se momci srede, meni se ne žuri... [3] Evo baš imam jednu bocu, a vi dovedite komade i ete tuluma [4] Ne, ne, nisam danas za ples

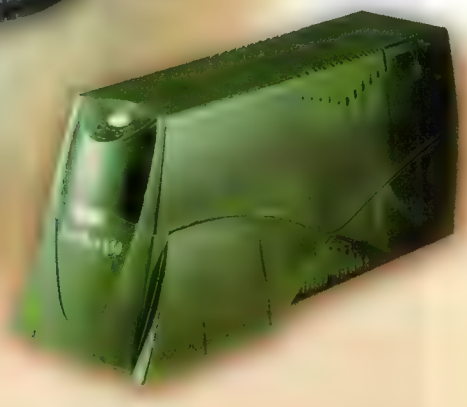
CAPTURE

Scaner Mustek Scanexpress 6000P, parallel, opt. 300X600 dpi, 30 bit - 452 kn
Scaner Mustek Scanexpress 1200CP plus, parallel, opt. 600x1200 dpi, 48 bit - 540 kn
Scaner Mustek Scanexpress 1200CU plus, USB - 672 kn
Scaner Mustek BEAR PAW 1200, USB, opt. 600x1200 dpi, 48 bit - 742 kn

Fotoaparat digitalni Mustek GSmart 350, 640 x 480, 24 bit - 1.411 kn
Fotoaparat digitalni Mustek MDC-800, 1024 X 768 pixels, 24 bit, LCD ekran - 2.412 kn
Fotoaparat digitalni Mustek MDC-1500, 1280 X 1024 pixels, 24 bit, LCD ekran - 2.822 kn

Joystick Mustek USB - 234 kn
Joystick Mustek digital - 124 kn

Web kamera Mustek 300, 640 x 480 pixels, USB - 375 kn



UPS Mustek PowerMust A400, 400 W - 560 kn
UPS Mustek PowerMust A500, 500 W - 678 kn
UPS Mustek PowerMust A650, 650 W - 1.265 kn

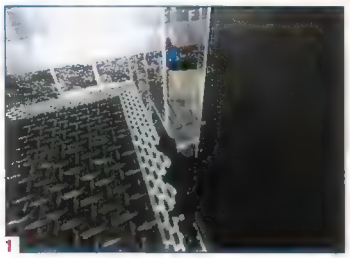
Mustek Steering wheels sa pedalama i mjenjačem - 365 kn

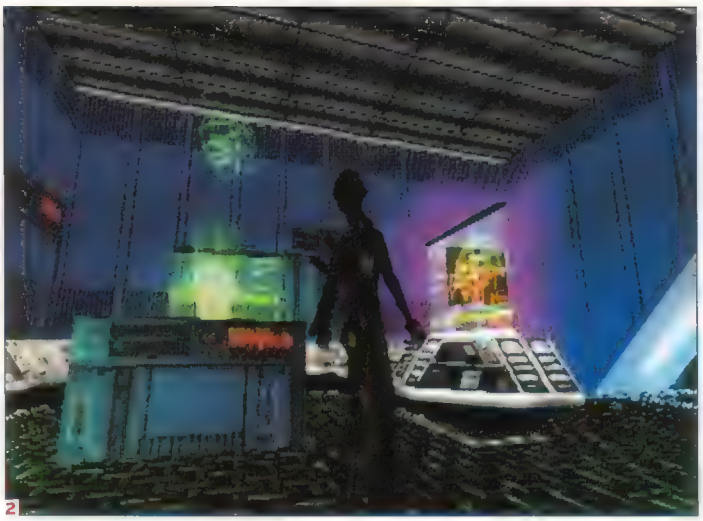
cijene je uključen PDV

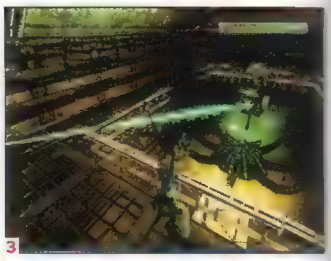
Mustek™

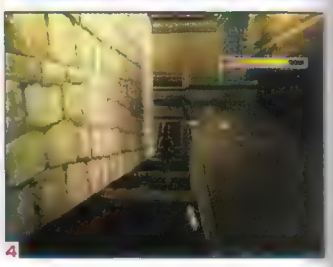
KVARK

· Uprava: Trg Kralja Tomislava 19, 10 000 Zagreb · Tel: 481 11 33, Fax: 492 22 80 ·
· Maloprodaja i skladište: Baštijanova 1 · Tel: 363 73 74, Mob. 091/512 67 95 (Goran) ·
· e-mail: pcprodaja@kvark.hinet.hr · web: www.kvark.hr ·









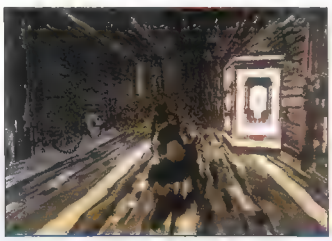
[1] Usko, pripijeno odijelo ponosno ističe sve Larine atribute [2] U ovom hi-tech centru itekako će dobro doći Larine nove sposobnosti pretraživanja [3] Netko bi mene malčice spržio! E, neće bome ići! [4] Aaaaargh, štakori!!! Mrzim štakore!!! Zapravo, jako ih mrzim!

Tomb Raider: Chronicles

TOMB RAIDER: CHRONICLES

proizvođač CORE DESIGN
izdavač EIDOS
inačica U PRODAJI
datum izlaska PAL
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PS, PC, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock Analog



Mlada Lara u svojoj tipičnoj taktičko-špijunskoj misiji

Lara Croft ponovno "jaše" (tj. pljačka). Peti, i posljednji put krećemo u njene nove pustolovine jer ovim nastavkom Eidos prekida taj vrlo popularni serijal

PIŠE Hrvoje Herceg

Sada sa sigurnošću možemo reći da je ovo posljednji nastavak *Tomb Raider* serijala. Ljudi iz Eidosa shvatili su da on ne može više živjeti na staroj slavi, kako je to bilo u posljednjih nekoliko nastavaka, te da se nešto mora mijenjati, ali to ne znači da Lara prestaje postojati. Zasigurno najpopularniji ženski lik iz računalnih igara bit će i nadalje s nama, ali ne više u ulozi pljačkašica grobova nego će dobiti neke nove uloge. U pripremi su mnogi naslovi i projekti koji će nam omogućiti da u bližoj i daljoj budućnosti opet zaigramo s Larom.

Novi nas nastavak polako priprema na prestanak serijala nudeći nam pretpostavku da je Lara Croft tragično preminula na završetku četvrtog nastavka i svoje egipatske avanture. Priča počinje tako da joj njeni prijatelji organiziraju pogreb pokopavši prazan lijes, jer joj tijelo nije pronađeno. Gledajući kvalitetni FMV, i vi ćete doživjeti te srceparajuće trenutke i vjerojatno će vam kapnuti koja suzica niz lice (zbog trepavice u oku ili luka što ga u blizini sjecka mama). U tim teškim trenucima njeni se prijatelji prisjećaju nekih njenih avantura i ta prisjećanja su zapravo ono što ćete vi u ovoj igri igrati.

Osim nekoliko sitnih novina, novi se TR uopće ne razlikuje od svojih prethodnika

KRENIMO U AVANTURE

Postoje četiri odvojene avanture s 4 različita cilja i 4 lokacije na kojima će se odvijati, krcate animacijama koje vas vode kroz priču (sjećanje). Prva avantura u kojoj ćete se naći s Larom je Rim. Mogli bismo je nazvati klasičnim *Tomb Raider* nivoom jer se sastoji od mnoštva uličica i prolaza na kakve smo navikli u prijašnjim nastavcima. Lara se susreće s dvojicom svojih najstarijih neprijatelja Đ Larsonom i Pierreom Đ sukobivši se s njima oko neprocjenjivog dijamanta. Druga će je avantura odvesti u hladnu Rusiju, točnije u rusku vojnu luku. Radnja će se odvijati na brodovima i podmornicama, a naša će heroina dobiti specijalno maskirno odijelo koje jo moram priznati, vrlo dobro pristaje (iako u igri ima i boljih). Treća će nam avantura ponuditi ulogu mlade Lara (manje s... i kikice). Radnja se odvija na malom irskom otoku, a zadatak nam je otkriti kakve se tc čudne stvari ondje događaju. Budući da mlada Lara nije bila vična rukovanju oružjem, ovu avanturu moramo završiti ne upotrijebivši ga Đ oslonit ćemo se na njen nadnaravnu inteligenciju (ipak nije plavuša) i sposobnost postavljanja zamki. Četvrta avantura događa s u neboderu koji predstavlja posljednje trendove moderne arhitekture. Ako vam je treća avantura i njen mlađahni izgled išao na živce, ovdj ćete doći na svoje. Lara je opet ona

NAJLJEPŠA LARA DOSAD

U novom nastavku Lara izgleda bolje nego ikad. Zagledate li se malo bolje, primijetit ćete da joj je obujam neznatno manji u odnosu na prijašnje nastavke. Rekao bih da su joj sada grudi optimalne veličine, a i stražnjica joj je pretrpjela modifikacije te je sada ugodno zaobljena. Celulit na njoj ne postoji (treba biti uzor današnjim curama), što se od naše glavne heroine i očekuje.

tara (standardno velike s...), a i djevena je nevjerojatno privlačno. Pripijeno crno odijelo itekako ističe ve njene atribute.

IMA LI IŠTA NOVOG?

Osim četiriju novih avantura odnosno četiriju različitih nivoa), zapravo je sve ostalo gotovo isto kao u *Last Revelationu.* Grafički je engine preuzet iz prethodnika tako da s vizualnog aspekta ne postoje nikakve razlike. No kako ne bi bila riječ o potpuno identičnoj igri, ubačene su neke nove stvarčice koje bi je trebale malčice promijeniti. Lara sada posjeduje neke nove cirkusantske i gimnastičke vještine te može hodati po užetu ako to situacija od nje traži, a može se i ljuljati na motkama ili se odbacivati s jedne na drugu (možda bi se trebala zvati Jane). Zahvaljujući pištolju s užetom koji sada može koristiti, i najnedostupnije lokacije bit će vrlo lako osvojene. Osim uobičajenih pljuca koje koristimo za napucavanje neprijatelja, moći ćemo koristiti i neke profinjenije metode za njihovo onesposobljavanje. Naime, sada će se Lara moći prišuljati svojim neprijateljima i omamiti ih kloroformom, što će biti itekako korisno u situacijama kad ne želimo da neki od neprijatelja izazove uzbunu jer bi nas njegove kolege napunile olovom. Još jedna od novih Larinih sposobnosti je i mogućnost gledanja i pretraživanja ladica i dokumenata, što će omogućiti prikupljanje većeg broja različitih stvari koje će nam prije ili poslije dobro doći. Hvale vrijedna je *save* opcija dostupna u svakom trenutku, tako da neće biti one nepotrebne gnjavaže na koju smo navikli u prijašnjim nastavcima. Zar smo trebali čekati pet nastavaka da bi nam je konačno ponudili?

Ljubitelji serijala bit će razočarani kad saznaju da je ovo posljednji TR, no Laru ćemo susresti u novim Eidosovim naslovima

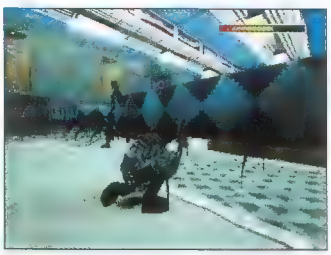
AVANTURA SE ZAVRŠAVA

Osim spomenutih nekoliko novina, *Chronicles,* kao što sam već rekao, gotovo u svemu nalikuje *Last Revelationu,* pa su tako i atmosfera i osjećaj u igri ostali isti. Mislim da su nam ljudi iz Eidosa trebali ponuditi ipak nešto više. Nisam siguran da nas tih nekoliko razlika može ponovno privući tom najpopularnijem ženskom liku. Dakako, ljubiteljima serijala to neće biti nikakav problem, njima će novi nivoi i nove Larine avanture zasigurno pružiti mnogo zadovoljstva. Na kraju ostaje pitanje je li Lara uistinu mrtva? Kako su u priči naveli, njeno tijelo nije pronađeno, stoga postoji mogućnost da je još živa, a kako *Eidos* za nju priprema još mnogo drugih projekata, sigurno će još dugo živjeti na našim konzolama, barem dok se ne pojavi dostojna zamjena. ⊗

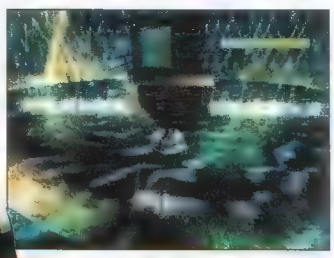
LARA CROFT

Državljanstvo: britansko
Datum rođenja: 14/02/1968
Mjesto rođenja: Wimbeldon, Surrey
Bračno stanje: neudana
Krvna grupa: AB-
Visina: 175cm
Lara Croft je kći Lorda Henshingly Croftа i od malih je nogu odgajana kao pripadnik visokog društva. Voli planinariti i izvoditi akrobacije. Preživjela je pad zrakoplova s vremenom naučila različite vještine po kojima je danas poznajemo (npr. služiti se oružjem).

Lara uređuje potkrovlje. U lijevi bi kut definitivno trebalo staviti televizor, dok bi desni bio idealan za krevet



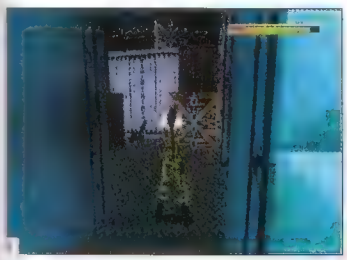
Kad se ovako dobro skrijem, nema šanse da me protivnik zapazi



Da biste isprali sa sebe znoj, krv i prašinu, dobro je s vremena na vrijeme okupati se u nekom od podzemnih kanala

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	2
Tipičan primjer zgrtanja love na staroj slavi	7

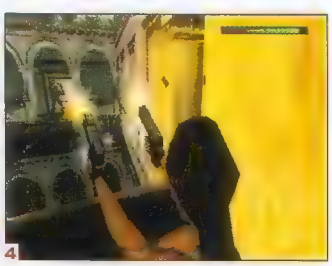


1

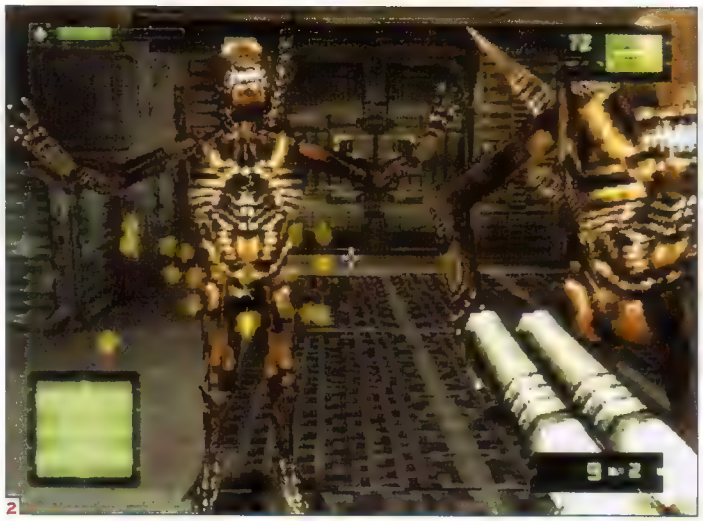
2

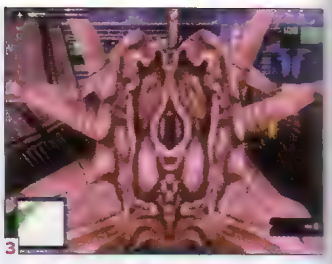
3

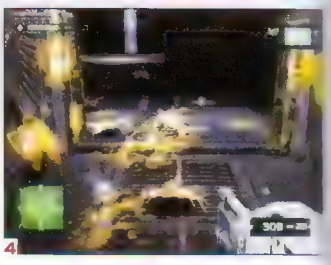
[1] Maskirno odijelo posebno je napravljeno za Laru kako se ne bi prehladila u hladnoj Rusiji [2] Pogledaj me mama, Tarzan mi nije ni do koljena [3] Grupica neprijatelja će uskoro biti neutralizirana zahvaljujući starim, dobrim pljucama [4] Ispaljeni metci počinju svoj smrtonosni put prema neprijatelju



4







[1] Sidi, beštijo, ne, nemoj, ostani gore mirno, čekaj... **[2]** Nemoj mi se tu klanjat, radije se okreni i podi kući **[3]** Uf, ne znam na što vas ovo podsjeća, ali nakon ovog ste oplođeni **[4]** I kako sad od silne kiseline ne dobit čir na želucu!?

Alien Resurrection

Mračni prostori svemirskih brodova, tamni koridori kroz koje nam se i ne prolazi, atmosfera grozničavog straha i bjesomučnog okretanja jer nikad ne znaš što ti je iza leđa... Novi Alien? Hm, da vidimo... PIŠE Danijel Reškovac

ALIEN RESURRECTION

proizvođač ARGONAUT
izdavač FOX INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr FPS
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card | Dual Shock Analog | Miš

Nikad nismo zbog nekog FPS-a tako dugo i željno trljali ručice iščekujući dobro plašenje i još bolji osjećaj usamljenosti, kakav prije alien serije filmova i istoimene igre nismo ni znali da postoji.

Igrati u ulozi poručnice Ripley bio je pravi gušt, *Alien* je jedina igra koja je uspjela ostvariti atmosferu filma i uzdići nivo konzolaških FPS-ova do neslućenih granica. Prvi je nastavak *Aliena* mnogim igračima bio više od omiljene igre, igra koja je postavila zakone u FPS-u, kombiniranu s pravilima tek nadolazećih *survival-horora* na PlayStationu. Vjerno prenesena atmosfera drugog nastavka Cameroonovog *Aliena* nosila nas je toliko da smo, unatoč napamet naučenim nivoima, još uvijek mogli osjetiti jezu prilikom ulaska u novu prostoriju ili gađenje kad nam se *face hugger* prilijepio na lice/ekran. Za sve nas *alienaste fanove* nije bilo ljepšeg iznenađenja od vijesti da se Fox Interactive priprema na izdavanje novog nastavka paralelno s izlaskom najnovijeg filma. Film smo dočekali, prestrašili se i odgledali, ali igru nismo vidjeli. Prvobitna koncepcija 3D Lara-Ripley (bljak) avanture nije ni ugledala svjetlo dana pa smo se na zakašnjeli FPS dugo nabrijavali, s pravom očekujući novi *dernek* i zaleđenu krv u žilama.

FRUSTRACIJA

I dočekali smo i taj dan (noć), na brzaka prešli špicu Argonauta, programerske kuće koja je radila na novom nastavku, i žurno ušli u novi svijet aliena. Animacija US Aurige i kopirani kadrovi ulaska svemirskih pirata u velebni brod i nije originalna, ali nam pokazuje koliko se novi nastavak vrti oko radnje posljednjeg filma. I ovdje je sve isto. Budite se kao Ripley čija je krv oplemenjena alienskim genima i prvo što vam je na pameti je pobjeći iz prokletog raspadajućeg broda gdje se sve urotilo protiv vas, od marinaca do ailena. Ne znam baš koliko će vam biti ugodno igrati igru koja točno prati radnju

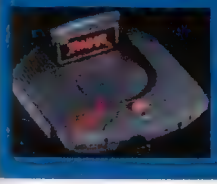
Zamračite sobu, priključite PS na liniju i drž'te gaće!

MEMORIJSKO ZAKUCAVANJE

Za razliku od prošlog nastavka, *face huggersi* nisu toliko bezopasni. Zalijepe li vam se na facu, morat ćete potražiti skener koji će pronaći *baby* aliena u vama i uništiti ga, inače ćete gledati lijepu scenu rađanja novog aliena iz vaše bušice (osobama s crijevnim nametnicima izdavač ne preporučuje igranje).

ALIENMANIJA

Jeste li znali da je Atarijeva kratkovječna konzola *Jaguar* svojedobno bila kupovana samo radi jednog jedinog hita koji se najviše prodavao u Americi (i nešto malo u Europi). Bila je to prva verzija igre *Alien vs. Predator*. Alien *fanovi* su ludili za njom, ali ni to nije spasilo Atari od propasti. Nešto je poslije došao PlayStation, ali to je već druga priča...



...ma, ali ja bih bio sretniji s malo ...rim pristupom priči. No dobro, ...akom svoje, barem ćete igrati i ...ao robotizirana Winona Ryder ili ...š poneki pripadnik njene ekipe. ...atko će od njih imati i svoje omi...eno oružje koje bi vam trebalo ...sigurati raznovrsnost igre, ali... Znam, reći ćete: "Eto, toga smo se ...najviše bojali, uvijek netko to mora ...paliti!", a ja ću se usuditi primijeti... da novi Alien od početka (ma i od ...lave) malo smrducka.

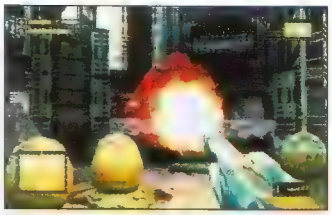
Prvi smijeh: učeći nove komande, ...učajno sam pritisnuo gumb za ...učanje. Ripley se malo čudno ...egala, a meni nije bilo jasno u ...emu je stvar. Kad sam je opet ...spio vratiti u stajaći položaj, nije ...e mnogo promijenilo. I dalje se ...egala, kao hodala, a ja se toplo ...adam da će mi netko od vas javiti ...da Ripley može i potrčati, kao što ...e mogla i u prošlom nastavku, i ...ao što bi svatko od nas trčao da ...e nađe u njenoj situaciji. Dakle, ...na samo hoda. Lijepo je to znati ...kad ste okruženi stotinama ...rzotrćećih aliena i tisućama brzo...tećih *face huggersa*. Iduća stvar ...koju ćete morati progutati jest da Ripley (kad već nađe *pištać*) ne ...može pristojno naciljati ni najo...čniju nepomičnu kantu. Odlično! Znajući što vas čeka, brzometno ...uključujete analogni *dual-shock*, ...i jao! Problemi s komandama se ...e mijenjaju nabolje. Tu se negdje u ...priču upliće i prvi alien. Ajme, ...najko, pa kako ga naciljati, kako ...nu pobjeći, bacam *joypad* i brišem ...ami u krevet. Posuditi miš od ...arija, prva je misao koja me

Spavate li večeras sami?

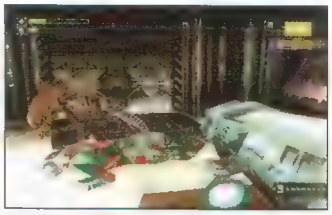
sutradan budi. S njim je već malko bolje, ali mi nedostaje gumb za okretanje. No što mi i vrijedi dotični kad se okrećem ravno u alien sku *facu* - da su imali malo zdravog duha, programeri bi im na čelu ispisali *game over* jer čim ga vidite izbliza, znate što vas čeka. Sumanuto pucanje i trošenje streljiva, a njega nikako pogoditi. Sigurno su se programeri naigrali *Alien vs. Predator* na PC-ju pa su im različite perverzne ideje padale na um. Uspoređujući našeg novog *Aliena* s drugim FPS-ovima, ovdje je bespredmetno raspravljati o protivničkom AI-u. Zašto bi alieni i imali AI, kad je dosta da vam se približe u sekundi, zamahnu i otkinu vam glavu. Čak je nemoguće i obogaljiti njihovu superiornu konstituciju da bismo ih nekako usporili, obezručili, obezrepili, obeznožili, ma što već... Bacam i *joypad* i miš, i idem k tati u krevet. Kad sam pucao iz njegove lovačke puške, barem sam nešto pogodio. Frustracija je jedini izraz kojim bismo mogli opisati komande u novom *Alienu*, šmrc.

MA NEĆU...

Ako ste rapoloženi za šetnju po US Aurigi, uživat ćete (perverznjaci!) u dobroj atmosferi. Prvo što me začudilo je izostanak glazbe. Šteta, u prošlom je nastavku ona bila jedan od glavnih pokretača adrenalina u najuže žilice. *Mjuza* je bila toliko dobra da se mogla slušati i odvojeno, u CD playeru. Ali ovdje toga nema. Samo krv, jad i patnja. Odlični zvukovi hodanja, udaljenih jauka, lupetanja metala i frcanja električnih iskri toliko će vam zgaditi život, da ćete poželjeti vratiti audiokabel iz linije u svoj TV, ali to onda nije Alien, kao što ni posvjetljivanje slike ne bi bilo fora. U ovoj ćete igri najviše (osim za dobrim upravljanjem) vapiti za golemim televizorom i zvučnicima koji će zamijeniti zamračenu kinodvoranu. Ako vam živci izdrže takve napadaje na živčani sustav, onda ste stvarno provjereni *kuler*. Grafički, Argonauti su opravdali postojanje novog nastavka. Teksture su ljepše i detaljnije, zidovi nisu samo razlivene nakupine piksela, a o izgledu aliena nećemo ni raspravljati. Ionako ih izbliza nećete predugo gledati. Možda je moja greška što sam očekivao samo poboljšani nastavak, jer *Alien Resurection* je u mnogo točaka (komande) i lošiji, ali ovdje je još jedna stvar u pitanju, a to je sve samo ne sitnica; igre mjerimo po tome koliko ih dugo volimo igrati, zar ne? U novom su se nastavku programeri toliko potrudili dočarati nam svu stravu klaustrofobičnog svijeta aliena da su nam ga uspjeli zgaditi. Nakon nekoliko bezuspješnih pokušaja prolaska nivoa nećete osjetiti želju za ponovnim igranjem, nego samo olakšanje stavivši drugu igru u svoj PlayStation. Svaka im čast što se strave tiče, ali ja ću radije čuvati živce za neki idući nastavak. ⊗

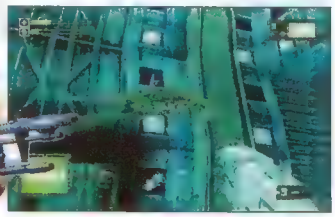


Prži, pali, prije negoli počnu iskakat van, Uskrs je stigao!



Papaj, Mišure, papaj, nemoj mene gledat, ja sam samo u prolazu

US Auriga, final frontier i tako to...



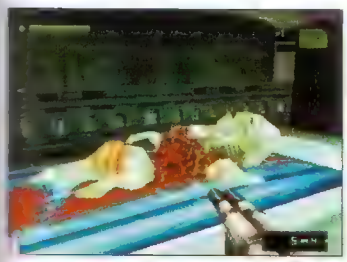
Prsno, slobodno, delfin!?

MIŠLJENJE

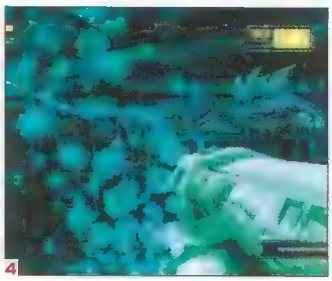
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5

Mnogo strave i potrošenih živaca. Za to vrijeme možete odigrati cijeli MOHU

8



[1] Hm, Ripleyina sestrica nikad nije bila ljepotica u obitelji [2] Još i vi!? Pa dobro, navalite dok je vruće [3] Muci, buci, slatki mali, uzet ću te doma i zvati te Darko [4] Prokletinje plivaju bolje od Kožulja



[1] Rio de Janeiro. Grad maskenbala, tamnoputih ljepotica, visokog postotka siromašnog stanovništva i luđaka koji na svakom koraku uništavaju automobile **[2]** Ulice su sada zakrivljene i prirodnije, što je rijedak primjer poboljšanja nastavka u odnosu na original **[3]** Vožnja idiličnim uličicama se u tren oka može pretvoriti u sumanutu potjeru **[4]** Jedna od zgrada po kojima bi se gradovi trebali prepoznavati. Nama, nažalost, ništa ne govori

Driver 2
Back on the Streets

DRIVER 2: BACK ON THE STREETS

proizvođač REFLECTIONS INTERACTIVE
izdavač INFOGRAMES
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA RAZBIJANJA AUTOMOBILA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

MULTIPLAYER

Svih pet igara dostupnih za dvojicu igrača već nakon pola sata igranja postaju potpuno nezanimljive, a *Driver2* se naglim pokretima zamjenjuje pravim *multiplayer* igrama poput *Quakea*, *ISS Proa* ili, ne daj Bože, *GT*-a. Sve što je lijepo kratko traje, a ružno još kraće, rekao bi narod. Razlog? Pop-up, sulud koncept u kojem je gotovo nemoguće shvatiti gdje se nalazi vaš protivnik i neupitna kvaliteta multiplayera u svim drugim nabrojanim naslovima, naravno.

Tanner je ponovno među nama. S njim i novi kriminalci, novi automobili, četiri nova grada, mogućnost hodanja ulicama i (pazi sad!) multiplayer. No, hoće li to biti dovoljno da igra nadmaši slavnog prethodnika? Pa, bojim se da... PIŠE Amar Rešić

Neće, nažalost. Eto, i to se događa. Unatoč trudu, bombastičnim najavama te tonama i tonama slika, filmova i novinskog materijala kojim su proizvođači zasipali tržište uvijek željno novih vijesti i prikaza novih igara, ovaj put plan nije uspio. Je li tome razlog loše programiranje ili su želje (po običaju) bile veće od mogućnosti, nije poznato, no već na samom početku imamo neugodnu dužnost objaviti da nastavak jedne od najboljih prošlogodišnjih igara nikako ne zadovoljava ondje ostvarene standarde. I točka. *Driver 2* možda i nije loša igra, ali smo s razlogom očekivali mnogo više jer su nam i sami proizvođači govorili da će tek nastavak *Drivera* biti "ono pravo" i da "se prvi mačići u vodu bacaju", ili tako nekako. E pa, malo su se prešli. Započnimo seciranje.

SESTRO, SKALPEL I TAMPON

Doslovan prijevod materijala dobivenih uz *Driver2* bi glasio otprilike ovako: "Američki se *najcool* tajni policajac i najbrži vozač u svijetu kriminala vratio na ulice u nastavku visokouspješne igre *Driver*. Kao i prethodnik, *Driver 2* je pun adrenalinskih vožnji automobila kroz četiri grada, gdje vi, kao Tanner, ulazite u kriminalni polusvijet koristeći svoje vozačke sposobnosti ne biste li omeli njihove planove. Svi utjecaji iz stvarnog života su tu, od realnog ponašanja automobila i njihovih oštećenja do stvarnih fizikalnih reakcija na ostale automobile (?), kao i iznimna produkcija koja gradovima daje neviđenu dozu realnosti uz korištenje prepoznatljivih lokacija te (epiteti poput "najbolja" i slično) grafika. Uz nove opcije, poput misija koje obavljate izvan vozila, igre za dva igrača i poboljšane cut-scene, ova igra predstavlja stvaran (nekoliko neprevodivih pridjeva, poput "zglobobijeleći", "mokrogaćni" i slično) adrenalinski

Vozit ćete se u tridesetak vozila, među kojima su i kamioni, autobusi i vatrogasna kola

naboj." Kraj citata. Press materijali su, naravno, jedno, a stvarnost, bo mo se, nešto sasvim drugo.

NOŽ ZA PRSNI KOŠ I PUMPU ZA KRV

Tvrdnje o Tanneru kao takvom stoje, kao i one o uspješnosti prošlog nastavka. U maštovitost marketinških stručnjaka Infogramesa se možemo uvjeriti već u idućim navodima o "adrenalinskim vožnjama". Naime, vožnja je adrenalinska, ali ne stoga jer je zan imljiva ili nepredvidljiva nego stoga što je teško opisati bijes prilikom spoznaje da je AI-ju policajaca dodana samo brzina te su barem za trećinu brži od kolega iz prošlog nastavka, dok o inteligenciji nema r riječi. Na putu prema vama koji se jednostavno vozite/stojite na mjestu/doista izvodite neku kriminalnu radnju (po običaju, nepotrebno pre crtati), oni će razbiti sve i jedan civilni automobil koji im se nađe na putu, natjerati u smrt svaki školski autobus pun djece ili poubijati nesretne korisnike nekog od oblika javnog prijevoza. Idemo dalje. "Ulazak u kriminalni polusvijet i

PRIČAM TI PRIČU

Veliki rat bandi je upravo počeo, a za sve je kriv momak zvan Pink Lenny. Pink, knjigovođa zloglasnog mafijaša Solomona Cainea, je napravio samovoljno glupost koja je poremetila ravnotežu između mafijaških klanova Sjeverne i Južne Amerike. Dogovor sklopljen s Cainovim najljućim protivnikom, brazilskim gangsterom Alvarom Vasquezom, je dao priliku južnoameričkim kriminalcima za konačno uništenje svojih sjevernih kolega. A glavni krivac, knjigovođa Pink, je jednostavno nestao. U priču tada ulazi Tanner, ponovno u ulozi *undercover* policajca, spremnog na kompromise svih vrsta da bi ostvario konačni cilj - uhvatio Lennija. To je jedini način da se zustavi masakr koji svakog časa prijeti izlijevanjem na gradske ulice obiju Amerika...

uništenje sposobnosti radi ometanja planova" drže vodu, no "realno ponašanje automobila" i ostalo se načim ne razlikuje od onoga iz prvog *Drivera*, što dovodi u pitanje smisao novog nastavka. "Reakcije na ostale automobile" su tipa "sudarim se s tobom i ti odletiš deset metara: ti staneš, a meni gotovo ništa" (o realnosti prosudite sami), dok "prepoznatljive lokacije" i hvalospjevi grafici zahtijevaju novi odlomak.

PAZITE NA JETRU, SESTRO, NIJE VAŠA

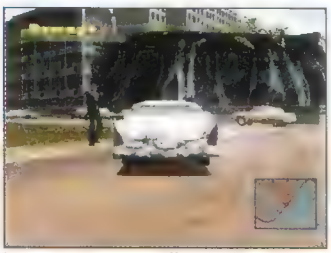
Iako su sva četiri grada, Chicago, Havana, Las Vegas i Rio de Janeiro, dvostruko veći (pa i ljepši) od svojih prethodnika, iako *Driver 2* posjeduje brave zavoje (nekad su to bila samo okretanja pod 90 stupnjeva), sustave autocesta s ulazima, izlazima, petljama, odvojcima, iako su tu desetci novih, različitih vozila i bilijuntinu prepoznatljive lokacije gradova, sve to pada u vodu zahvaljujući pop-upu i učitavanju igre usred vožnje. Naime, pop-up je toliko strašan da ćete nerijetko biti svjedoci "godziličnog" izranjanja stablo-desetokatnice na mjestu gdje je prije sekundu bilo nebo, a već u sljedećoj prednji kraj vašeg automobila. To nije dobro, ali je još gore učitavanje razina koje se odvija usred igre. Problem nastaje upravo zbog "poboljšane grafike bogate detaljima" koja je toliko poboljšana i bogata detaljima da je konzola PSX-a kako ne može sažvakati bez usporavanja i trzanja. Pritom mislimo na usporavanje dosad neviđeno na PlayStationu, što, u neku ruku, i je pomak, ali, priznat ćete, pomalo neželjen. Kad je o "misijama izvan vozila" riječ, one su svakako dobrodošla novina. Tanner sada može izaći iz automobila, obaviti ono što se od njega traži ili zaustaviti bilo koji automobil, osim policijskog, te se njime provozati dok mu (tj. vam) ne dosadi i tako do besvjesti. Nažalost, ni grafička prezentacija tog dijela igre ne odudara od prosjeka: Tanner izgleda poput onog kipa u Tkalčićevoj ulici kojeg više nema, a znali su ga (da pojasnimo) nazivati "bijafra" ili "černobil", što također nije neki domet. Ipak, grafici treba uputiti pohvale na raznovrsnosti pojedinih tekstura (pogotovo Rio i Havana) te na bojama koje su mnogo življe i bogatije nego u *Driveru* prvom.

Svaku ćete vratolomiju moći pogledati u iznimno detaljnom replayu

POKUPITE SVU TU KRV, ZA BOGA MILOGA

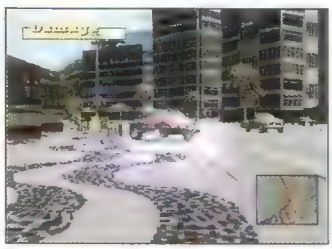
Driver 2 broji četrdeset misija, ovaj put linearno poslaganih, tj. nema odlučivanja o smjeru napredovanja kao u "jedinici" (popularna sekretarica). Je li to dobro ili loše, prosudite sami, programeri taj potez objašnjavaju "boljom prezentacijom priče". Valjda oni znaju, mi se ipak samo igramo. Priča nije loša, dapače, nešto je slojevitija nego ona u *Driveru* (vidi okvir), a međusekvence su uistinu znatno ljepše nego prije, bolje režirane i jedna su od rijetkih svijetlih točaka ove igre. Multiplayer seciramo u posebnom okviru, a preostali ćemo prostor posvetiti općem dojmu o igri i pojašnjavanju ovako kritičkog stava i konačne ocjene. Kad je izašao *GT*, bila je to senzacija, kad je izašla bilo koja *F1* također, o *Colinu* nema smisla diskutirati, dok je *Driver* u svijet vožnji na PS-u unio nešto što nijedna od navedenih igara nikada nije imala - vožnju po gradu, zabavnu do boli. Onda je došao *GT2*, bar trostruko bolji od "jedinice", svaka iduća *Formula* je prošlu gotovo pojela za doručak (iznimka je jedino bio užas zvan *F1'98*), a o *Colinu 2.0* opet nema smisla razgovarati. No, *Driver2* se ni po čemu ne razlikuje od svog prethodnika. Niti je grafika mnogo bolja (gotovo da je i gora), niti su vozna svojstva poboljšana, niti je išta novo ponuđeno osim, možda, mogućnosti izlaženja iz automobila. To bi možda i bilo dovoljno da igra u tom času postaje FPS s desetcima oružja i litrama krvi te razbacanih pješačkih glava i udova na sve strane, no upravljanje naizgled neishranjenim momkom koji trčkara okolo na vrlo čudnovat način i nije način da igra bude iznad prosjeka. Argumenti poput "a sada je tu i multiplayer" i nisu neki, pogotovo uzme li se u obzir da ga svaka vozačka igra oduvijek ima. Da ga *Driver 2* slučajno nema, vjerujemo da bi konačna ocjena bila kudikamo gora. *Driver2* je nastavak koji to nije, više sliči na nešto što PC-jaši nazivaju *expansion pack:* nove misije za staru igru koje, nažalost, stoje koliko i prethodnik sam. Odluka je na vama. Neka je sila s vama. I sestro, neka netko nazove rodbinu, pacijent je, čini se, umro. ⊗

Letenje po zraku će biti česta situacija i za vas i za vaš automobilčić



Tanner u laganoj šetnjici pokraj poluuništenog automobila. Vrijeme radnje: nepoznato. Mjesto radnje: Havana

U bijegu pred policijom ne treba izbjegavati uništavanje svih prepreka na putu



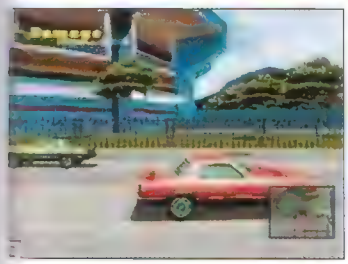
Uzorak na asfaltu pokazuje koliko je (nažalost, uzaludnog) truda uloženo u izradu detalja

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	9

Teško se oduprijeti osjećaju da je sve to moglo biti znatno bolje i potpunije

7



[1] I dostavni kamioncić u pravim rukama može postati ubojito sredstvo [2] i *Driver 2* ima pogleda s bočnih strana automobila koji tako nedostaju novoj *TOCA: WTC* igri. Šmrc! [3] Okretanje pod ručnom često može spasiti život pred najezdom mrskih čuvara reda i mira [4] Proklizivanje će izazvati dimljenje guma i povećati doživljaj vožnje. Užitak zajamčen

[1] Što me tako gledaš? Ti bi loptu? E, ne može! Ne dam! [2] Klasično NBA zakucavanje i začuđujuće velika koncentracija zelenih pulovera u publici [3] Momak koji zakucava nosi broj 23 na dresu, ali očito je da ipak nije riječ o Michaelu Jordanu [4] Glavom do obruča? Tja, u *NBA Live 2001* su i takve stvari izvedive

NBA Live 2001

NBA LIVE 2001

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA KOŠARKE
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION, PS2, PC, N64

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Igra koja nudi ulični *hakl* protiv košarkaše legende, jednog od najboljih sportaša svih vremena i momka za kojeg je čulo četiri šestine planeta Zemlja jednostavno ne može biti loša. Već pogađate, momak se zove Michael, a igra *NBA Live 2001* PIŠE Igor Ixa Milanović

Brojne i atraktivne vrste zakucavanja su jedna od značajki *NBA Live 2001*

I, kao što već rekoh: brojne i atraktivne vrste zakucavanja su jedna od značajki *NBA Live 2001*

Baš se sve lijepo poklopilo. HTV se napokon smilovao! Nakon dvije godine posta ponovno možemo dočekati vikend bdijući do ranih košarkaških sati, uživajući u utakmicama netom započete NBA sezone, dok nam gotovo istodobno svugdje prisutni EA Sports servira najnoviju inačicu svoje virtualne košarice. E, pa u svezi s tim, draga moja Sandra, moram ti priopćiti jednu dobru i jednu lošu vijest. Dobra vijest je kratak nogometni predah s obzirom na nepovoljne zimske uvijete koji do proljeća prekidaju sva natjecanja. Loša je što počinje najbolja košarkaška liga na svijetu - američki NBA. Kako na televizijskim ekranima, tako i na PlayStationu! Viđat ćemo se sve manje i manje i manje... (šalim se, hmmh...)

VRIJEME MIJENJA SVE

Vrijeme doista mijenja kriterije. Naime, sve su veći. Ako sam prošlogodišnjoj inačici *NBA Live* sasvim mirne savjesti dodijelio devetku, ovogodišnja zacijelo zaslužuje ocjenu 11. Sve ono što se još donedavno činilo sjajnim i nedostižnim ove je godine poboljšano, uljepšano, ušminkano i, što je najvažnije - još igrivije. Promjene same po sebi nisu spektakularne, ali uvelike pridonose odličnoj izbalansiranosti svih komponenti *NBA Live 2001*. Fenomenalna videospotovska uvodna animacija s efektnom hip-hop glazbom nas polako ali sigurno uvlači u čarobni EA Sportsov virtualni NBA cirkus iz kojeg se nije lako izvući. Već prvi pogled na osnovni *screen* otkriva obilje igraćih opcija među kojima primjećujem i *challenge mode*, arkadno natjecanje patentirano u *Maddenu* i *Fifi* u kojem je uspješnim izvršavanjem unaprijed određenih zadaća moguće *odlokirati* povelik broj igrača, opcija i natjecanja. Ne brinite, dobri stari golfer Michael Jordan je i ove godine svojevrsni zaštitni znak *NBA Live 2001*. Čini se kao da se svake godine pojavljuje samo zato da bi nam mogao "odrati kožu" u uličnim *haklovima* tipa jedan na jedan. Sve ostale klasične opcije poput ekshibicijskih utakmica, sezone, *play offa, drafta*, treninga i brzinskog ispucavanja trica su jamstvo da ovu sjajnu košarkašku simulaciju još duuuuugo nećemo ispustiti iz ruku. Barem do izlaska *NBA Live 2002*!

MUZEJ POKRETNIH FIGURA

Čini mi se da mogućnosti PlayStationa više nisu dovoljne za sve zahtjevniju grafičku nadgradnju koju postavlja PC, ali i sve zastupljeniji PS2. Velikog prostora za napredak više nema, stoga bi se površnom promatraču grafika u *NBA Live 2001* mogla učiniti nepromijenjenom u odnosu na prošlogodišnju inačicu. Ipak, nije baš tako. *Cyberscan* procesom programeri EA Sportsa su uspjeli svojim virtualnim košarkašima podariti još veću detaljiziranost tekstura lica i tijela. Izgled igračevih glava je znatno popravljen i detaljiziran, što je rezultiralo većom prepoznatljivošću košarkaša na terenu. Ne očekujte čuda, ali odaberete li odgovarajuću kameru (npr. *press* s najvećim *zoomom)* lako ćete razlikovati specifične crte lica pojedinih igrača, specifične frizure, brkove ili brade koje ih krase. Animacije košarkaških akrobacija su homogenije i glađe te istodobno i bolje prilagođene upravljanju u igri pa se neće dogoditi da se, primjerice, pokušaj zakucavanja pretvori u neželjeni *fake shot*. Tijekom odigravanja susreta moguće je reducirati učestalost animiranih *replaya* najspektakularnijih akcija, pri čemu valja pripaziti da prečesta ponavljanja akcija ne "ubiju" dinamiku i igrivost

NBA Live 2001? I love this game!

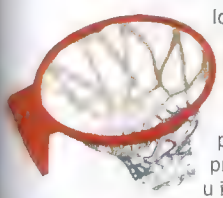
TRBUHOM ZA KRUHOM

Čak petorica hrvatskih igrača trenutačno igra za momčadi NBA lige! To su, abecednim redom: Dalibor Bagarić (Chicago), Arijan Komazec (Vancouver), Toni Kukoč (Philadelphia), Bruno Šundov (Indiana), Žan Tabak (Indiana). Izuzevši domicilne Amerikance, Hrvati su najbrojnija nacija po broju košarkaša koji se natječu u najboljoj ligi svijeta. Uzevši u obzir našu sveukupnu (malo)brojnost - doista impresivno!

takmice. Tek bi se poneka zamjerka mogla uputiti izgledu dvorana i publike u njima, ali kad se jednom "sfurate" u sam tijek susreta i zbivanja na terenu, te sitne neuglačanosti" više nećete ni primjećivati. Govoreći krutim i suhoparnim riječnikom statistike, grafika je u *NBA Live 2001* poboljšana za otprilike 15 pametnih odlično raspoređenih postotaka.

MISLIM, DAKLE JESAM

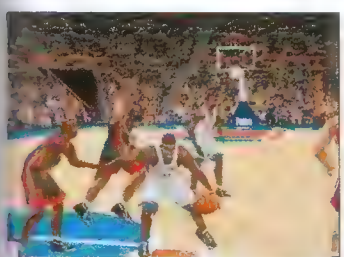
Brojna poboljšanja u *NBA Live 2001* su kao čarobnim štapićem dotakla i osjetljive sfere igrivosti i umjetne inteligencije. Igrači se na terenu postavljaju i kreću vrlo dobro, a umjetna računalna inteligencija posvim isključuje šablonerstvo napadačkih akcija koje je, nažalost, tako često kod nekih EA Sportsovih simulacija. Obrambeni će AI posve logično reagirati na vaše pokušaje napada, precizno pratiti loptu u igri i



Brojnost igraćih opcija će svakog ljubitelja košarke natjerati na dugovječno druženje s *NBA Live 2001*

postavljati obranu s obzirom na zbivanja na terenu. Reakcije i odluke računalno kontroliranih igrača su znatno brže i neće vam dopustiti lagano ili rutinsko poentiranje čak ni na najlakšem "rookie" nivou. Napadački je AI poboljšan dodavanjem desetak novih vrsta zakucavanja i polaganja lopte u koš, što, uz već postojeći asortiman, omogućuje vrhunskim košarkašima (vidi ukupne ocjene za svakog pojedinog igrača) daleko veću mogućnost odabira poentiranja. Trud što su ga programeri EA Sportsa i njihovi savjetnici uložili u taktički odjeljak *NBA Live 2001* je lansirao tu sjajnu košarkašku simulaciju u sam vrh trenutačne ponude virtualnog ubacivanja lopte u koš i svega ostalog vezanog uz taj naoko trivijalan čin poentiranja. Čini se da je kanadski magnat napokon odlučio prihvatiti sugestije brojnih igrača diljem svijeta, pa se samo nadam da će slično postupiti i s ostatkom svog obimnog asortimana!

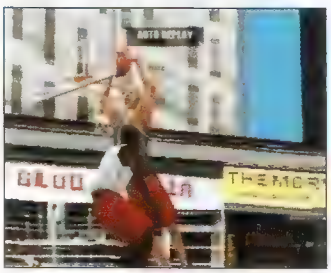
Na koncu konca (rekao bi Vuco) preostaje mi bezrezervno preporučiti *NBA Live 2001*. Kao što sam to na početku ovog teksta napomenuo, promjene nisu spektakularne, ali ćete ih već nakon nekoliko odigranih susreta i te kako primijetiti. Stoga, dok svi zajedno ne nabavimo elegantne crne kutijice poznatije kao PlayStation2 (a sam dragi Bog zna kad će taj radosni trenutak osvanuti, Božić 2000. mi se čini sasvim zgodnim danom za samodarivanje), sive *joypade* u ruke, *NBA Live 2001* u sivu spravu i - udri po tom košu, brale! ⊗



3

Hajde, saberi se i pogodi već jednom to slobodno bacanje...

Velika gužva u reketu i šuljanje vanjskog igrača u nastojanju da se postigne *trica*


Zakucal sam prek' Jordana, tralalala la la...

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	6
Najbolja košarka koju trenutačno možete zaigrati na PlayStationu	9

[1] ...daj mi svooooju ruku saaad, neka ljuuuubav veeeeže naaas... [2] Koby na "mirnom šutu za dva". Ako i promaši, ispod koša čeka - Shaq [3] Reggie Miller licem okrenut košu znači samo jedno: latentnu opasnost za isti [4] Rick Smits je na svojoj koži osjetio što znači "južno voće"

4

1

2

3

4

[1] Isplati se vidjeti kako su realno dizajneri napravili vodu u kojoj se slika Xeda savršeno reflektira, a trčanje kroz plićak u zrak podiže kapljice pjene **[2]** Uvodne animacije nemaju crne rubove samo radi šminke - riječ je o pravim wide-screen sekvencama, u što se možete i sami uvjeriti imate li bolji TV **[3]** Crvena *genery* najčešća je u igri, najlakše ju je naći i - najbolje izgleda **[4]** Zelena strelica u vrhu ekrana pokazuje vam put do idućeg cilja, što će pomoći onima koji se lošije snalaze u prostoru

Terracon

TERRACON

proizvođač PICTUREHOUSE
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr 3D ARKADA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock Analog

Stigla nam je još jedna 3D arkada. Ako ste pomislili da je to samo još jedna u nizu, ni po čemu posebna, prevarili ste se

PIŠE Berislav Jozić

Kad mi je Dario dao *Terracon*, rekavši pritom "Ovo je stvarno neš' posebno, sam bih ga opisivo da imam vremena", pomislio sam da mi mulja i priča lovačke priče samo da bi mi zamazao oči i prikrio činjenicu da je najbolje igre ovaj mjesec dobio Danijel. No, odigravši nekoliko nivoa, i sam sam se uvjerio u istinitost njegove tvrdnje - *Terracon* je stvarno iznimna igra.

OBIČNA 3D ARKADA

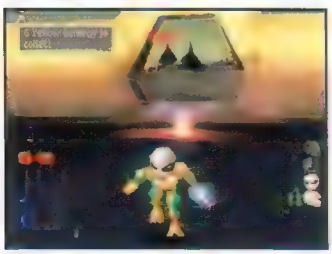
Da, znam da tako izgleda na prvi pogled. Vi ste izvanzemaljac Xed i trčkarate po nivoima skupljajući nekakve kartice, razarajući pritom ubojite strojeve svog glavnog neprijatelja Terracona. Šareno, brzo i - već viđeno. Ali nije sve kako izgleda. Dobro, možda u tom žanru više i nema mnogo toga za promijeniti, no uvijek ima sitnica koje treba usavršiti - i tu dolazimo do posebnosti *Terracona*. Naime, svaki pojedini element igre tehnički je i idejno savršeno dorađen. Počevši od uvoda, gdje priču otkrivate kroz dugu i lijepu animaciju, preko izbornika grafički usklađenih sa svemirskom tematikom igre, ali jednostavnih i laganih za snalaženje, do same igre, u kojoj odjeća vašeg lika realno leluja na vjetru, a eksplozije, sunce i mjesec realno osvjetljavaju njegovo lice (i druge dijelove tijela). Bitno je naglasiti da nije stvar u grafici. Vizualno, *Terracon* je na razini najboljih PlayStation igara današnjice, prepun detalja kao što su lišće koje treperi na vjetru realno praćeno drhtureći sjenama, 3D tragovi u snijegu što ih ostavlja glavni junak i minimalni *pop-upovi* na golemim nivoima. Ipak, ono što tu igru čini posebnom su ideje dizajnera i programera.

IZNENADI ME

Xed, kao što sam rekao, jurca planetama u potrazi za elektronskim ključevima koji aktiviraju raketne bacače, ali ono što doista mora učiniti je skupiti *genergy* - poseban oblik energije koji se pojavljuje kao šarena maglica. Iako *genergy* služi i kao streljivo za Xedovo futurističko oružje, primarna mu je namjena generiranje struktura na razorenim planetima. Pomoću njega možete generirati mostove, platforme, signalne tornjeve i druge građevine koje su vam prijeko potrebne za izvršavanje ciljeva misije. U većini misija ciljevi su jednaki - pronalaženje elektronskih ključe-

Unatoč Squareovom hvalisanju o 'osjećajnim' likovima, ovo je prvi put da sam doista vidio ljutnju na licu junaka u igri

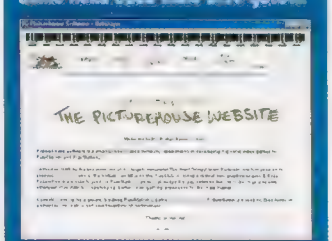
Ovo zapravo zvuči kao "medda hedda hudda uda", ali je prevedeno na engleski za one koji ne vladaju jezikom Greysa



Beži Jankec, beži Jankec... Na sreću, misije nemaju vremensko ograničenje

PRVI MAČIĆI...

Iako je tim okupljen još 1996., ovo je prva igra tvrtke Picturehouse. Članovi ekipe, većinom suradnici pri stvaranju legendarne Die Hard Trilogy, najavljuju da će se posvetiti i izradi igara za PS2, a ako im budući naslovi budu dobri kao i *Terracon*, želim im svu sreću. Samo neka budu malo brže gotovi.



Picturehouse je toliko mlada tvrtka da im ni web stranica (www.picturehouse.com) još nije gotova - na njoj će se ionako moći naći samo podaci o *Terraconu*.

[1] Iako zahtijeva čak osam kockica, tenk je izvrsno oružje i preporučujem da ga što prije izgradite **[2]** Prazni tenk! Juriš u njega! **[3]** Ankhovi uz lijevi rub ekrana označuju koliko je bodovnih točaka u čijem vlasništvu. Zabavno kad igrate protiv računala, no multiplayer s bodovnim točkama je još bolji **[4]** Plavci grade dok oko njih padaju granate

Team Buddies

TEAM BUDDIES

proizvođač PSYGNOSIS
izdavač MIDWAY
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
broj igrača ARKADNA STRATEGIJA
žanr 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Analog Controller · Multitap

Nabavite bolje oružje i zgazite susjeda psujući si u bradu - ne zvuči li kao igra o Zagorcima?

PIŠE Berislav Jozić

A tako nešto zapravo i je. Naime, čovječuljci u igri govore izraženim škotskim naglaskom, a Škotska je brdovita - pa je i tu sličnost sa stanovnicima sjeverne Hrvatske, poznatih po "ljubavi" prema susjedima. No, idem predaleko. Prvo, igru bih trebao pohvaliti kao jednu od rijetkih uspjelih arkadnih strategija na PlayStationu.

MA ŠTO JA TU RADIM?

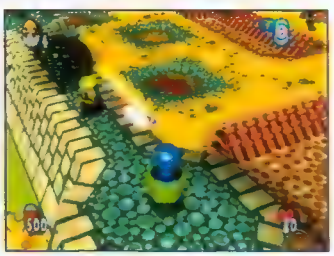
Arkadna strategija? Da. Naime, u *Team Buddiesu* vaš je cilj pobijediti protivničku skupinu *buddiesa* koja se od vaše razlikuje samo po boji. I dok je borba arkadna, u stilu *Army Mena* ali s pogledom odozgo, jednostavnim jurišanjem i pucanjem nećete mnogo postići. Na svakom su nivou razbacane crvene i zelene kockice koje, donesete li ih na posebnu platformu, mogu biti pretvorene u različita oružja, strojeve za razaranje ili nove vojnike pa će se igra većinom vrtiti oko skupljanja kockica, a strana koja se najbolje organizira između prikupljanja resursa i napadanja protivnika odnijet će pobjedu. Zato to zovem arkadnom strategijom.

Iako odjednom vodite samo jednog čovječuljka, možete se prebacivati unutar svoje skupine vojnika iste boje, a onima kojima ne upravljate narediti napad na protivnika, čuvanje pojedine točke ili skupljanje kockica i izradu nove opreme. Vjerojatno ste iz svega ovog već zaključili da je igra prilično zahtjevna i da od vas traži da istodobno mislite na nekoliko stvari te da spretnim prstima i očima stalno letite po karti nivoa kako biste zadržali sve konce u svojim rukama.

ČEKAJ, OD POČETKA...

Da se ipak malo olakša, na početku igre možete odigrati nekoliko trening nivoa, gdje ćete se upoznati s osnovnim komandama, a kad odigrate nekoliko "pravih" nivoa, vratite se na trening opciju, gdje vas očekuju napredne lekcije u kojima ćete naučiti specijalne tehnike upravljanja svojim ljudima Kad već pričam o nivoima, bilo bi dobro reći nešto i o samom uređenju igre. Kad igrate sami, pred vama je poveći broj (oko 32) nivoa podijeljenih na 8 "svjetova", tj. tema (šuma, farma, pustinja...). Na svakom, osim borbe protiv drugih *buddiesa*, obično morate izvršiti još poneku zadaću koja uključuje jurcanje po karti, tako da se neće sve svesti na jednostavno napucavanje. Kad završite nivo, ovisno o tome koliko ste zadaća izvršili, dobit ćete zlatnu ili srebrnu medalju koja znači otključavanje nagradnih opcija. Za perfekcioniste, treba napomenuti da se uvijek možete vratiti i svaki nivo ponovno odigrati želite li da vam sve medalje sjaje zlatnim sjajem. Opcije koje otključavate osvajanjem zlatnih medalja odnose se na *multiplayer mode*, zabavniji od

Oštrina prikaza kad igrate učetvero zaslužuje najveće pohvale



Protivnički *buddiesi* utvrđeni u mitraljeskim gnijezdima ili topovskim kulama opasna su prepreka za svladavanje za koje je potrebno teško naoružanje

KAKO JE SVE POČELO

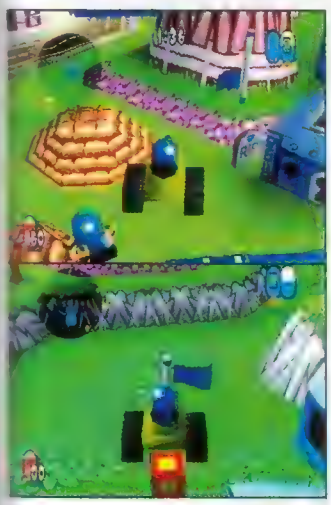
Frenetično je jurcanje i napucavanje protivnika zabavno, no za one koji žele znati pozadinu igre tu je uvodna animacija i kratki animirani film koje ćete dobiti svakih nekoliko nivoa. Odgledavši ih, saznat ćete kako se nad sretnu zemlju *buddiesa* nadvio neobičan oblak iz kojeg su počeli ispadati čudesni paketi sa skrivenim oružjem koja su otkrila skrivenu mržnju i agresivnost *buddiesa* koji su dotad živjeli u miru i slozi. Uskoro je cijelim planetom zavladalo ratno stanje. Sve to samo potvrđuje da dobrosusjedski odnosi nikad nisu sigurni, kako u Zagorju, tako ni na PlayStationu.

BOJ BIJE TEŠKO ORUŽJE

Iako u mnogim misijama nije osnovni cilj pobiti sve protivničke *buddiese*, oni će vam uvijek zagorčavati život, stoga je svoje čovječuljke prije ko potrebno naoružati. Bude li potrebna brzina, poslužit će obični *uzi* ili *shotgun* koji traži da samo jednu kockicu donesete na platformu, ali imate li vremena, svakako sagradite nešto moćnije. Tenkovi su, primjerice, dobro oklopljeni i imaju iznimno veliku vatrenu moć, a na idućim ćete nivoima moći graditi zrakoplove, čak i divovske robote. Ponekad vam vremensko ograničenje ili cilj koji morate obaviti onemogućavaju da se posvetite izgradnji boljeg arsenala, no nikad ne zaboravite da je većinu povijesnih bitaka dobila bolje opremljena vojska.

Zrakoplovi su moćna oružja koja ćete moći graditi na kasnijim nivoima

samostalnog igranja. Naime, *Team Buddies* moguće je igrati udvoje, utroje ili učetvero, pri čemu se ekran dijeli, ali igra ne gubi oštrinu svoje šarene grafike. Neki će možda cinično prigovoriti da grafika te igre inače nema mnogo detalja, a *buddiesi* su jednostavnog oblika *kinder* jaja, no mislim da je najvažnije to što je igra uvijek vrlo brza, teksture stabilne, a slika oštra - bez obzira igrate li sami ili s prijateljima te koliko se akcije odvijalo na ekranu. Na početku će vam na raspolaganju biti vrlo skromni izbor *multiplayer* terena i načina igre, ali ako malo zaigrate *story mode*, ubrzo ćete ih otključati dovoljno za dugotrajniju zabavu.



Zastava uz vašu bazu visinom pokazuje stanje u kojem se ona nalazi. Padne li ispod pola kopija, znači da morate dobro čuvati svoje sjedište od daljnjih napada

'KO TO TAMO PSUJE?

Govoreći o *mutiplayeru*, došao sam i do onoga što igru čini drugačijom od svega što sam dosad vidio na PlayStationu - psovki. Dok igrate sami, vaši su *buddiesi* prilično pristojni; čut ćete samo eksplozije i pucnjavu te nenametljivu popratnu glazbu, ali kad započnete borbu udvoje, utroje ili učetvero, šareni će čovječuljci pokazati svoju pravu narav. Svaka akcija, od skupljanja kocaka do pucanja, bit će popraćena sočnom psovkom pa se nemojte začuditi ako neupućeni gledatelji (primjerice, roditelji mlađih igrača) dođu provjeriti na kakav se to sumnjiv način zabavljate. Istina, psovke su na engleskom i sa škotskim naglaskom, ali u doba potpune prevlasti hollywoodske filmske mašinerije svi smo se već upoznali s finesama engleskog jezika u izražavanju snažnih osjećaja.

U početku će vas povelik broj prostota malih ratnika nasmijati, možda ćete čak i obogatiti zbirku "izraza za čašćenje nespretnih vozača", no nakon nekoliko odigranih borbi psovke će vam početi ići na živce, baš kao što dosadi glas komentatora u ISS-u (kako kome, reći će neki, no ja ostajem pri svome). Šteta što je zbog takve zvučne pozadine igra, inače prilagođena i mlađim igračima, dobila oznaku "iznad 15". No, ne smeta, kod nas se takve stvari ionako ne uzimaju u obzir.

Kad se sve zbroji i oduzme, psovanje igri samo šteti iako su autori vjerojatno mislili da će joj to biti dodatni plus. Zapravo, to je jeftin način privlačenja pozornosti na igru koja je ionako vrijedna pozornosti. Za samostalno je igranje zahtjevna i relativno teška, ali nikad frustrirajuća, izvrsna za grupnu zabavu te dovoljno duga da nikad ne pomislite da ste novac bacili uzalud. *Team Buddies* je jedna od najuspjelijih nazovistrateških PlayStation igara. ⊗

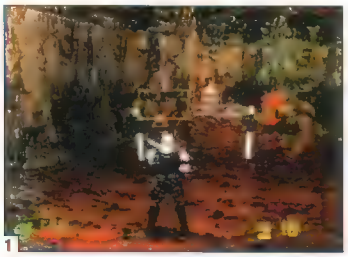
Nakon što na nekom nivou provedete duže vrijeme, on će se početi puniti pločama s natpisom R.I.P. koje obilježavaju mjesto pogibije vaših ili protivničkih čovječuljaka

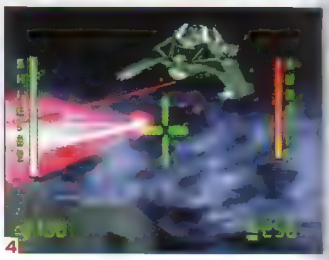
Dim koji izlazi iz tenka ukazuje na broj bitaka koje je ovaj čovječuljak iskusio

Ne, ovaj poligon za bicikle nije ukrasni detalj nego značajni dio jedne od zadaća koje moram obaviti u ovoj misiji

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	9
Odlična ideja i izvođenje, ali im psovke nisu trebale	8

[1] Razbijanjem predmeta i objekata kojima su posuti nivoi dobivate različite *power-upove* [2] Obratite pozornost na oblačiće iznad glava vaših čovječuljaka, na njima ćete vidjeti koje ste oružje upravo izgradili [3] Igranje učetvero pravo je ludilo eksplozija i metaka, savezi se stvaraju i raspadaju u sekundama i nikad ne znate kome smijete okrenuti leđa. Preporučujem svim ljubiteljima *multiplayer* igara [4] Naravno, tko bi drugi?





[1] Sustav automatskog ciljanja u gužvi dobro dođe **[2]** Laser gatling je jedno od simpatičnih i vrlo korisnih oružja za svekoliko tamanjenje **[3]** Dukematch je mogao ponuditi znatno bolju vidljivosti **[4]** U jednoj od misija zasjest ćete za protuzrakoplovni laser i pokazati što znate

Duke Nukem Land Of The Babes

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

proizvođač INFOGRAMES
izdavač N-SPACE
inačica NTSC-US
datum izlaska STUDENI (PAL)
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1-2
platforma PSX

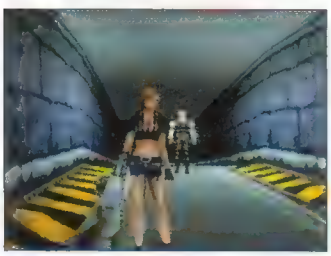
Memory Card · Dual Shock Analog

Đukica nam se vratio prepun testosterona kao i uvijek, ali to ne jamči da ćemo se zabaviti kao nekad

PIŠE Tomislav Tomašić

Posljednji veliki akcijski junak ponovno je među nama, ali za razliku od prošlih izdanja, ovaj put nažalost nemamo previše razloga za zadovoljstvo tom činjenicom.

Svaki put kad se pred nama nađe jedna takva legenda, usporedbe s prošlošću gotovo su neizbježne pa ćemo tako i ovaj put baciti pogled na prošla vremena i ukratko popratiti Đukin životni put. Sve je počelo davnih dana kad je Đuka kao u kakvom okruženju platformske arkadice krenuo u borbu protiv izvanzemaljaca, počevši tako graditi svoj *image* neustrašivog *macho fightera*. Ipak, prava revolucija uslijedila je njegovim odlaskom u 3D okruženje. *Duke Nukem 3D* izazvao je pravi potres među FPS igrama na svim platformama, no autori umjesto da se drže prokušanog recepta nisu mogli odoljeti globalnom uspjehu Dukeovog ženskog pandana, jednako tako nakrcanog estrogenima i progesteronima. Riječ je, naravno, o Lari Croft, pa je tako i Duke iz FPS-a prešao u žanr pucačke avanture iz trećeg lica, čime njegovi štovatelji nisu bili previše oduševljeni. Ipak je prvi nastavak pod imenom *Time to Kill* bio solidan početak novog života, no *Land of the Babes* u usporedbi s prethodnicima predstavlja razočaranje. Igra se inače trebala zvati *Planet of the Babes*, no iz razumljivih razloga komadi ipak nisu dobili cijeli planet za sebe, nego samo jednu zemlju.



***Briefing* za idući zadatak**

Jedan od vizualno najzahtjevnijih nivoa je četvrti koji se događa pod vodom

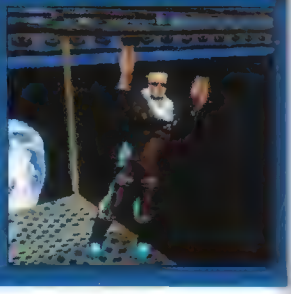
HONEY, I'M HOME

Duke je dakle ponovno među nama, šarmantniji nego ikad. Njegova karizma veća je no ikad, osobito nakon golemih novčanih iznosa uloženih u reklamnu kampanju na ovogodišnjem E3-u (što ste imali priliku i vidjeti). Njegov životni moto i dalje glasi otprilike isto: "Ja sam najljepši i najjači i tu se nema što više dodati". Plavušan bujnih mišica ostavlja dojam grube osobe, no zagrebemo li ispod površine, naći ćemo veliko i mekano srce. To dobrostivo srdašce bilo je glavni razlog da se naš junak odazvao očajničkom pozivu u pomoć što su mu ga žene uputile uvidjevši da im spasa bez muške ruke nema. Žene

Cijena poboljšanog izgleda je pucanje i preklapanje tekstura koje nas prati kroz cijelu igru

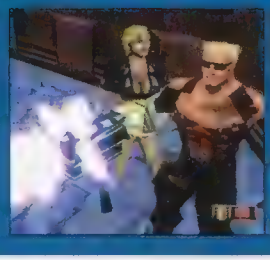
ŠALJIVI KOMENTARI

Svako uspješno ubojstvo izmamit će novi mudroslov iz Dukeovih usta i svaki put imat ćete dobar razlog da se nasmijete ("Is it cool here or it's just me?"). Jednako tako pronalazak nekog dijela specijalne opreme bit će popraćen šaljivim komentarom ("A Jetpack! I'm a bird, I'm a plane, I'm DUKE NUKEM!!!), a osobito se dobro možete zabaviti telefonirajući na nekom od zidnih telefona razasutih svuda uokolo.



OPREMA

Umjesto dobrog staromodnog *fajtera*, Duke se sve više preobražava u nabildanog James Bonda. Od silnih oružja i pomoćnih sprava gotovo je nemoguće disati, no nijedna od njih osobito ne podiže razinu zabave. Čudno je da su programeri u svoj toj sili različitih *hi-tech* sprava za ubijanje zaboravili pouzdanu, staru, bučnu automatsku pušku davši nam u zamjenu automatska oružja u lasererskim inačicama.



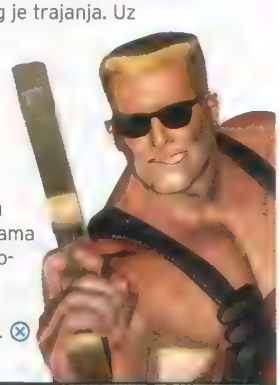
takle pokušavaju spasiti svijet od nvazije izvanzemaljaca (opet), no agano posustaju pred silom i pri-etnjom. U takvoj situaciji jedini zlaz pronalaze u očajničkom S.O.S.-u svojem heroju koji se na poziv spremno odaziva poprativši njemu svojstvenom opaskom pa: "Trebale ste me prije pozvati". Poziv za pomoć našeg je junaka atekao u njemu omiljenom mjestu a zabavu (striptease bar), gdje se tvorio nekakav vremenski procjep koji će on spremno zakoračiti, preuzimajući tako problem u svoje uke, i avantura počinje.

DUKINE KUĆNE ČAROLIJE

Karizma glavnog junaka bila je dovoljna da željno iščekujem pojavljivanje prvog nivoa, a nakon tog radosnog događaja još uvijek sam bio pun igračkog entuzijazma, ali sam se daljnjim napredovanjem polako hladio, sve dok na kraju moje oduševljenje nije splasnulo poput balona. Kakva šteta, a sve je izgledalo tako lijepo prvih nekoliko minuta. Nakon toga na vidjelo su počele izlaziti manjkavosti grafičkog enginea koji ne samo da ne omogućava *frame rate* primjeren današnjim igrama nego ne uspijeva čak ni u osnovnom zadatku, a to je da nabacane teksture zadrži na svom mjestu. Kad god bi se nešto poslije našao u situaciji da vodim Dukea uz ljestve, u njemu su svako malo nestajale noge, ili kad sam se na vodoravnu površinu zida penjao kao po rešetkama, iako one počinju nešto poslije te da se stavši uza zid jedne sobe može vidjeti unutrašnjost druge, sve je bilo jasno. Grafika je možda čišća, a likovi veći i detaljniji

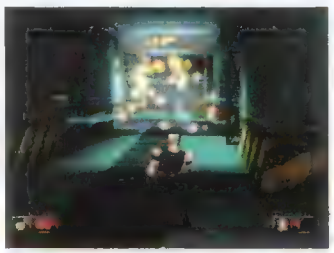
Kao i svakom pravom *macho-manu*, i Dukeu je potrebno što više ojačati ego da bi bio dobrog zdravlja

nego prije, ali sve to kao cjelina izgleda loše. Te nemale manjkavosti bile bi još i zaboravljene da igra blista na onom polju na kojem je to uvijek činila, no Duke razočarava tamo gdje je bio najjači, na području igrivosti. Nikakva nostalgija ni poštovanje prema legendi više me ne može odvratiti od takvog mišljenja iako sam se cijelo vrijeme potajno nadao da će se na idućem nivou dogoditi neka velika promjena i da će sve dobiti mnogo ljepše konture, no ništa pa ništa. Činjenica je da su nivoi veliki, ali i jednolični, potrebno je dosta lutanja naokolo, no ni to nije najgore. Znatno me više smetala loša vidljivost i Dukeova slaba pokretljivost. Tako smo od nekoć žive i poletne igre koja je prštala akcijom, uzbuđenjem i nemilosrdnim borbama prožetim nadmudrivanjem s neprijateljima dobili tromu uspavanku za jednu osobu. Dodavanje akrobatskih osobina nije uopće poboljšalo dojam, nego je stvorilo još gorči okus u ustima. Pa gdje je nestao naš dragi razbijač koji kad uleti u prostoriju jednim metkom ruši pet svinja? To mi je bilo mnogo draže. Ovako smo dobili nezgrapnu predimenzioniranu balerinu, na kraju zašto ne reći glasno, kopiju Lare, čime je igra izgubila svoj najjači adut, a nije dobila ama baš ništa. Prepreke, klanci, usjeci i ostale grbe preko kojih Duke mora prijeći samo su odraz programerske nemogućnosti da pogode onu staru žicu akcije, jer im se sad jamačno čini da bi golo napucavanje (sa stilom) koje smo prije imali nekome bilo preplitko. Kako su samo pogriješili. Kako su mogli zaboraviti da takav frajer kao što je Duke ne smije beskrajno trčati i penjati se, znojiti se i plivati. Neprelazne prepreke on mora elegantno riješiti upotrebom *jetpacka*, a neprijatelji se jednostavno moraju u...ti od straha kad ga vide, a taj osjećaj u igri je definitivno izgubljen. Jedina stvar koja je ostala ista i zbog koje svijet ipak nije bio toliko crn su Dukeovi sočni komentari s kojima ćete se susretati svugdje i stalno (više u okviru). Sva ta događanja podijeljena su u 24 nivoa od kojih 14 otpada na *singleplayer* mod, 4 na trening i 6 na *multiplayer* mod. Nijedna grupacija ne pruža osobitu zabavu, možda tek *multiplayer* u kojem je ipak moguće nadmudrivati se s prijateljima, no i taj oblik zabave upitnog je trajanja. Uz takav nastup bojim se da će se Duke vrtjeti samo u konzolama tvrdokornih obožavatelja. ⊗



Energy weapon je vrlo snažno i vrlo lijepo izgleda, ali se teško dolazi do streljiva

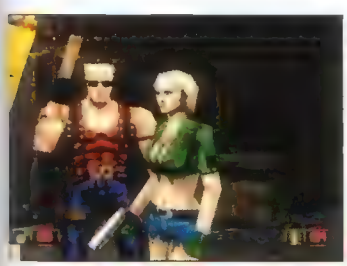
Come get some (još jedanput)

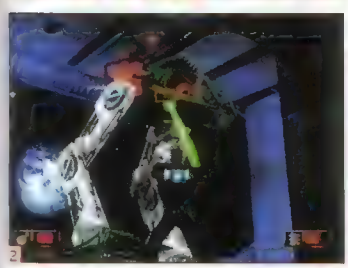


I Dukeov svijet ima problema s distribucijom električne energije

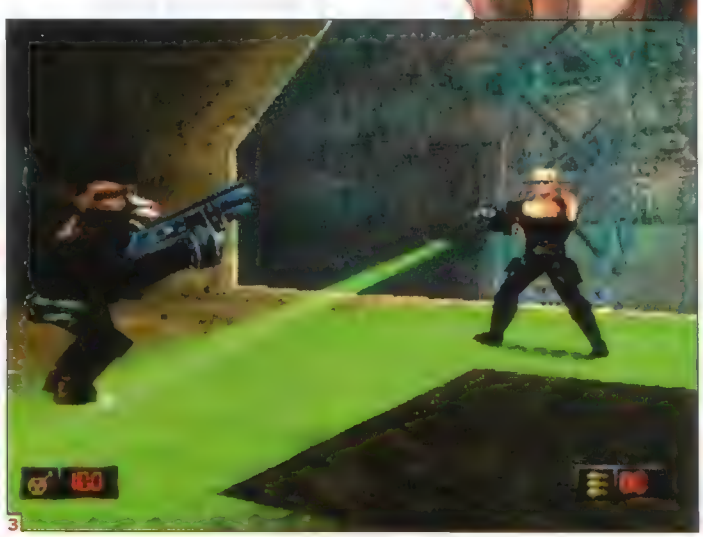
Ako dosad niste vidjeli blindiranog gorilu, evo jedinstvene prilike

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	5
Na primjeru naše nogometne reprezentacije najbolje se vidi kako završavaju oni koji žele vječno živjeti na krilima slave	6





2

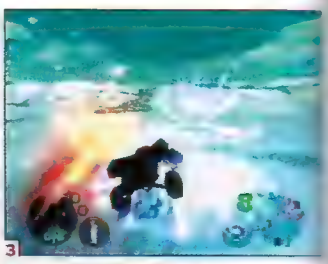


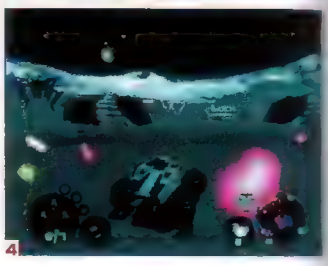
3

4

[1] Komunikacija s vođom otpora presudna je za uspjeh operacije [2] Nije *Metal Gear*, ali izgleda slično [3] Zelenom te zrakom ozračim [4] Duke će u jednom trenutku ponovno krenuti u svemirska prostranstva, a za to mu treba novo odijelo

[1] Kad uništite neprijateljskog "pauka", iz njega iskače pilot pucajući po vama, tako da je i njega potrebno uništiti [2] Svemirske skokove između svjetova ili različitih odvojenih lokacija unutar jednog svijeta izvodite pomoću svemirskih "vrata" [3] Svjetovi po kojima se krećete su doista raznoliki, od užarenih planeta s vulkanima do onih prekrivenih snijegom i ledom [4] Igra obiluje dobrim svjetlosnim efektima koji najviše dolaze do izražaja u borbi kad sve "frca" oko vas



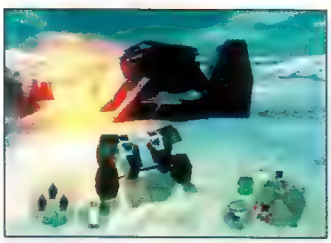


Infestation

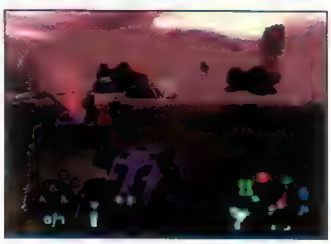
INFESTATION

proizvođač FRONTIER
izdavač UBI SOFT
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SVEMIRSKA SIMULACIJA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog



Tvornica u kojoj možete obnoviti naoružanje ili namjestiti novo oružje



S obzirom na kompleksnost svjetova, *pop-up* je bio neizbježan, ali je uspješno zakamufliran maglom

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Ako ste ljubitelj istraživanja i strategijskog pristupa borbi, onda bi svakako trebali zaigrati Infestation	8

Jer osamdesete su bile godine kad smo svi Elitu igrali...

PIŠE Vedran Sandić

David Braben, glavni i odgovorni krivac za stvaranje legendarne *Elite* koja je po mnogima uvelike pridonijela popularizaciji osobnih računala i igara, stvorio je novu kompleksnu simulaciju - *Infestation*. Nažalost, odmah moram razočarati sve koji su se ponadali da je PlayStation napokon dobio igru u kojoj ćete preuzeti ulogu svemirskog trgovca, vuka samotnjaka koji luta golemim svjetovima, pomalo trguje i bori se za onog tko mu bolje plati. *Infestation* je svemirska simulacija temeljena na različitim misijama sa strategijsko-arkadnim pristupom.

Godina je 2237. i neprijateljski raspoložena svemirska rasa je izvela seriju napada na kolonije kojima su dotad vladali Zemljani. Vi ste odabrani za vođu kontranapada kako bi se izgubljeni planeti vratili u posjed Zemljana. Sjedate za upravljač ACAM-a, futurističnog vozila pogodnog za sve vrste terena s mogućnošću transformacije u šest različitih oblika. Na početku vam je dostupna samo *baggy* verzija, ali ćete je ubrzo nadograditi u *big foot baggy* koji vam omogućava prolaženje kroz dotad nedostupne terene (različite vodene površine). Na idućim ćete nivoima moći i letjeti. Naoružanja su također mnogobrojna, a napredujući kroz igru, bit će ih sve više i više. Misije su raspoređene na 22 platneta koji se uvelike razlikuju po vrsti terena, tako ćete se voziti po užarenim planetima prepunih vulkanskih kratera, ali i po onima prekrivenim snijegom. Općenito, grafički *engine* zaslužuje veliku pohvalu jer su nivoi doista veliki i vizualno različiti. S obzirom na veličinu nivoa, jasno vam je da je *pop-up* bio neizbježan, ali i tu *engine* zaslužuje pohvalu jer je sve uspješno zakamuflirano u nezemaljsku atmosferu prepunu različitih izmaglica, isparavanja i sl. Svjetlosni su efekti na zavidnoj razini - kad uletite u neprijateljsku bazu, sve frca i bljeska oko vas kao u znanstveno-fantastičnim filmovima. Protivnika je mnogo i vrlo su maštovito dizajnirani. Pozadinski su zvukovi solidni, a cijelo vas vrijeme prati dobra *trance-techno* glazba koja se savršeno uklapa u cjelokupnu atmosferu. *Infestation* doista pruža osjećaj kao da se nalazite na nekom nepoznatom planetu okruženi neprijateljski raspoloženom rasom.

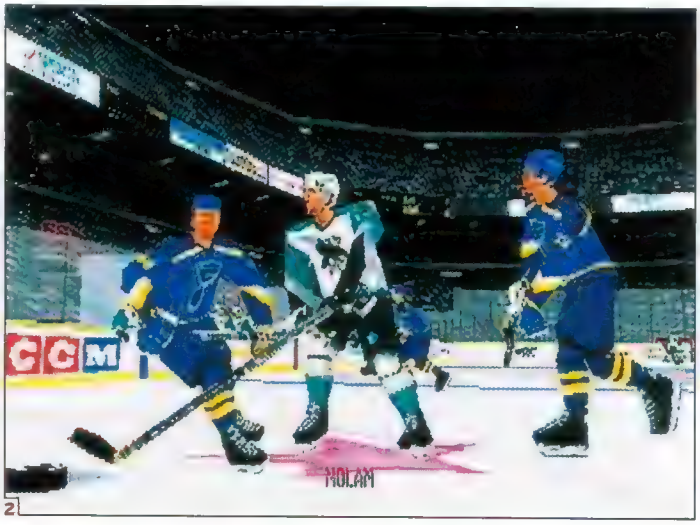
Ljubitelji svemirskih igara koji vole istraživati i imaju strategijski pristup borbi mogli bi doći na svoje

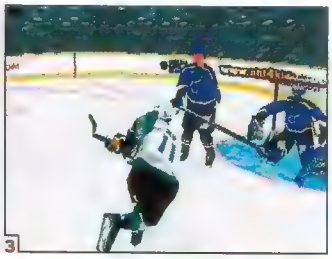
Ovaj je veliki neprijateljski transporter najpametnije uništiti s pristojne udaljenosti jer kad eksplodira, uništi sve oko sebe

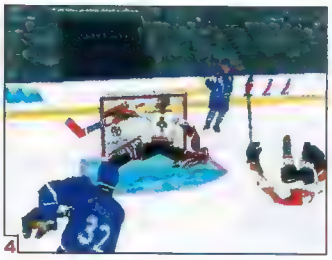
Ako ste ljubitelj svemirskih pucačina, onda igra baš i nije za vas jer, bez obzira na arkadni pristup, uspješno obavljanje misija uvelike ovisi o taktiziranju i polaganom šuljanju neprijatelju. Velik je naglasak stavljen na istraživanje terena i neprijateljske položaje (pritiskom na SELECT pojavljuje vam se izbornik s kartom i dalekozorom pomoću kojeg možete sa sigurne udaljenosti razgledati teren i osmisliti strategiju napada), tako da "uleti, ubij sve i vrati se sam" stilom igranja nećete baš previše napraviti. ⊗

DAVID BRABEN

David Braben je u industriji proizvodnje igara više od 20 godina i svakako je jedan od najzaslužnijih ljudi u popularizaciji osobnih računala jer su ih ljudi kupovali samo da bi mogli zaigrati njegovu genijalnu simulaciju života u svemiru - *Elite*. Inspiraciju za igre crpi iz različitih znanstveno-fantstičnih priča i filmova, a sve su mu igre uglavnom vezane uz svemir. *Infestation* je nastao po uzoru na njegovu drugu igru *Virus* i trebao je biti njegov nastavak, ali je prilikom njegova razvoja stvoren toliko velik i kompleksan svijet da se od te ideje odustalo, pa je *Infestation* potpuno nov i samostalan proizvod.







[1] Gužve ispred vratnica uvijek se treba čuvati [2] Dobar dribling zlata vrijedi [3] Branič kao da razmišlja kako se on tu uopće našao [4] Vratar je pokušao sve, ali mrežicu ispod ruke ipak nema

NHL 2001

NHL 2001

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA
inačica NTSC-US
datum izlaska STUDENI (PAL)
žanr SIMULACIJA HOKEJA
broj igrača 1-8
platforma PS, PS2, PC

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Utakmica se zaoštrava, a takve situacije najčešće znaju završiti šakačkim dvobojem

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8

Odlična igra uz koju će ljubiteljima hokeja i sportskih simulacija biti znatno ugodnije čekanje PS2 inačice

8

Jedan od najboljih i najdužih EA Sportsovih serijala doživljava svoje vjerojatno posljednje pojavljivanje na Playstationu...

PIŠE Tomislav Tomašić

Kad bi barem sve EA Sportsove igre za PlayStation bile na razini *NHL-a* ili *NBA Live*, bila bi to prava milina, ali rijetki su radovi iz njihove kuhinje (neka se ne uvrijede fifoljupci) uspjeli dotaknuti savršenstvo kao što je to uspjelo igrama spomenutih serija. *NHL* je dugogodišnji vladar hokejaških simulacija na apsolutno svim platformama i nema ama baš nikakvog izgleda da bi ga netko ili nešto moglo skinuti sa (zasluženo osvojenog) trona.

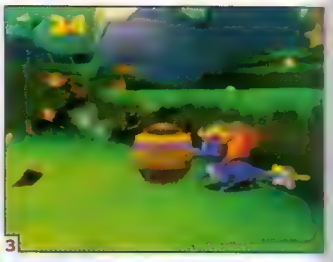
IT'S IN THE GAME

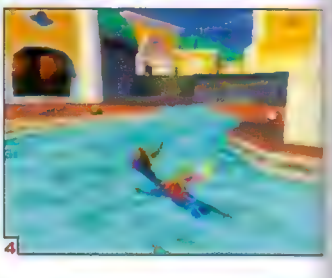
Poznata EA Sportsova krilatica u ovoj igri dolazi do punog izražaja. U *NHL-u* doista uspjevaju ući u samu bit igre, tj. donijeti nam gotovo sve ono što hokej na ledu može pružiti. Veći užitak vjerojatno može pružiti samo stvarno igranje hokeja, ali rijetki među nama bi uspjeli zaigrati hokejašku utakmicu kao članovi neke od NHL momčadi ili neke od najvećih svjetskih reprezentacija. Baš je ta mogućnost predstavljala jedan od najboljih dodataka igri i vjerojatno je jedan od razloga njezinog globalnog uspjeha osobito na tržištima zemalja u kojima je hokej na ledu nacionalni sport. U samu igru uvodi nas FMV sekvenca. Iako je napravljena brzo, kristalno čisto i fluidno, moram priznati da mi je digitalizirani uvod, bez obzira što se u današnje vrijeme sve manje koristi, ipak bolje podizao adrenalin (kad se samo sjetim fenomenalnog uvoda u *NHL 99*, odmah poželim igrati). Iako uvodna sekvenca nije ni od kakvog značaja za kvalitetu igre, ipak je kod EA Sportsa koji ulaže goleme novce na promociju i prezentaciju svojih igara valja spomenuti jer od najvećih i najboljih očekujemo da ponude vrhunsku izvedbu baš u svakom dijelu igre. Nakon uvoda ulazimo u svijet izbornika, još jedan EAS-ov adut. Toliko sjajnih informacija, gdje saznajemo gotovo sve o svakom igraču, pravom će ljubitelju hokeja oduzeti vremena koliko i samo igranje. Dakako, ni igra ne zaostaje za uvodnim izbornicima, i sama je doživjela brojne izmjene iako ih na prvi pogled ne vidite te vam se čini da je sve potpuno isto. U samoj igri vidimo aktivni semafor, čujemo glas najavljivača prije završetka trećina koji nas obavještava o zanimljivostima kao što su buduće utakmice, nagrade za publiku, lokacija stadionskog liječnika i sl. Grafika je poboljšana koliko je to uopće bilo moguće. Igrači su veći, a sama igra malo sporija, čime je izbjegnut problem s kojim su se neki susretali u prijašnjim nastavcima. Pak je velik i lako ga je pratiti kroz igru. Osim grafike, postoje još neke novine u igri, ali je svakako najznačajnija mogućnost izvođenja različitih vrsta udaraca i trikova tijekom igre, što ćete najbolje uočiti pustite li da igra uđe u demo-mod. Sve u svemu, *NHL 2001* je iznimna simulacija hokeja na ledu i lako će zadovoljiti igrače svih profila. ⊗

Bolji osjećaj igranja hokeja na ledu možete imati samo ako ga stvarno zaigrate

PS2 DOLAZI

Amerikanci su već u vrijeme dok čitate ove retke mogli kupiti PS2 i svo svoje slobodno vrijeme odvojiti za nj. Kako EA Sports ništa ne prepušta slučaju, on svoje potencijalne kupce unaprijed upoznaje s onim što će ih dočekati na novoj konzoli, a što sve skrivaju ispod pokrivača, možete vidjeti ako na osnovnom izborniku pokrenete opciju *Inside* EA Sports.





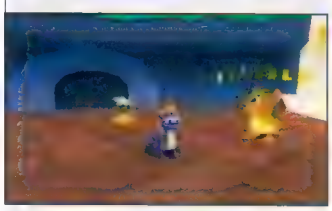
[1] Ova je krasota kriva za sve muke koje su vas snašle. Samo se ti smješkaj, nećeš još dugo [2] Dijamanti su još uvijek u igri (007 bi se sigurno složio sa mnom) [3] Ovaj put Spyrina glava služi za više radnji, jedna od boljih je razbijanje ćupova i nabadanje "neprijatelja" [4] Još jedan 'biser' igre predstavlja Spyrino novo umijeće. Samo tako, kupačice moja, lupkaj nožicama...

Spyro: Year of the Dragon

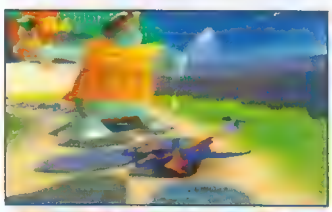
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

proizvođač INSOMNIAC GAMES
izdavač SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
inačica PAL
datum izlaska STUDENI
žanr PLATFORMSKA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog



Ovaj je mališan strašno pametan i zato vrijedi saslušati svaku riječ



Ovi veliki su doista gadni, a učinak njihovog batića i više je nego očit

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Potrebno je malo više od prvog pogleda, a drugi je više nego fatalan...	9

Ne znam jesmo li u godini Zmaja, no evo nam opet našeg malog Spyre, ružičastog, zabavnog, najboljeg dosad...

PIŠE Tanja Vitas

Vjerojatno ima dosta ljudi (a i ja bih se mogla naći u toj skupini) kojima je Spyre već na vrh glave. Mali se skiće po svijetu, skuplja dijamante, dražestan je do besvijesti, dobar je i pažljiv, sve oko njega je tako divno ružičasto, baš kao i on sam. Ima tu i velikih grdobina koje siročiću stvaraju probleme, a on ih, mali genije, uvijek riješi u hipu. S vječnim osmjehom i dobrog raspoloženja obilazi svijet spašavajući gomilu nesretnika željnih njegove pomoći. I tako to ide iz *Spyre 1* u *Spyru 2*, a onda polako dođe vrijeme za promjene i rodi se - *Spyro 3*. No dobro, da ne bi bilo zabune, treći je dio također u stilu "buci, buci, slatki mali", ali nam donosi i mnogo novina i poboljšanja...

ŠTO SE TO KUHA...

E, ovaj se put doista kuha zanimljiva juhica s gomilom različitih začina, zapaprena baš onak' kak' treba. U prijevodu to zvuči otprilike ovako: Spyro i dalje ostaje Spyro, usamljeni zmaj-heroj koji (falatibože) ovaj put ne skuplja dijamantiće nego jaja. Uvijek sve počinje od jajeta (pitam se pitam, što je bilo prije - kokoš ili jaje?) pa je tako i ovdje. Ponovno postoji netko vrlo zločest, u ovom slučaju to je zla vladarica koja krade zmajeva jaja bacajući u očaj sve lokalne mame-zmajice (no krasno). I što sad? Eto ti opet posla preko glave za malog Spyru - 'ajde ti zaviri baš u svaku rupu na putu...
Pred vama je tridesetak predivnih 3D svjetova, mnoštvo zlih neprijatelja i odličnih miniigara. Sve će to mali zmaj prijeći uz vašu stručnu pomoć. Velika je novina prelaženje igre s drugim likovima (znala sam ja da mali pati od nekog poremećaja) pa ćete tako u tuđem tijelu provesti oko trideset posto igre. Osim u tijelu Spyre, okušat ćete se kao: Sheila the Kangaroo, Space Monkey, Bentley the Yeti, Sergant Byrd (Flying Penguin) i Agent 9. Svaki će lik imati posebne "poteze" - udarce, skakanje i sve dalje u tom stilu. Gomila nivoa koje smo već prije spomenuli bit će podijeljena na 16 nivoa sa Spyrom i 8 u kojima ćete predstavljati druge likove, a ostali nivoi su *boss*, superbonus i *vertical - scrolling Sparx*.
Zadovoljavajući broj miniigara sastojat će se od naganjanja podmornicama, letačkih utrka, boksanja, *skejtanja*... Uza sve te radosti, Spyro će vas vrlo ugodno iznenaditi svojim novim umijećima, a jedno je *skejtanje* (yiiiiipppiiii), ostalo izvolite lijepo otkriti sami.

A ZA DESERT...

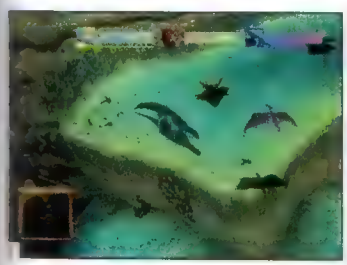
Grafika također zaslužuje sve pohvale. Nije stvar u tome da je pred nama izum stoljeća, no sve je fino i tip-top sređeno, od okoliša, Spyrinih protivnika (izvedeni su dosta jednostavno, a ipak svaki ima nešto posebno i zanimljivo) pa do "specijalnih efekata", vatre, dima, eksplozija, izgleda vode... jednostavno i vrlo profesionalno.

Flip-flop, flip-flop, što bi? Ma to Spyrica letucka uokolo...

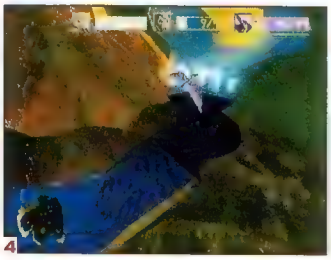
SPYRO KROZ STOLJEĆE

Sve se promijenilo od trena kad je Spyrina simpatična faca ugledala svjetlost dana. Klinci, a i 99% odraslih koji to, doduše, ne žele priznati, zaljubili su se u to ružičasto stvorenje koje je tako očajno tražilo svačiju pomoć u svladavanju preprека i uništavanju strašnih grdobina koje su mu prijetile. Vrijeme je prolazilo, a široke su mase očajnički tražile još. Ovaj je put Spyrin uspjeh bio nešto slabiji, no dražestan je pogled opet učinio svoje. Kako to obično biva, treća sreća ovaj je put imala pravo značenje. Spyro je uspio, u trenu i potpuno, bez suvišnog treptanja svojih krasnih okica...

Zvuk u igri je ovaj put pravi "draguljčić". Igra sadrži dosta govornih dijelova, a glas svakog pojedinog lika odlično odgovara njegovom izgledu (različiti naglasci dojam još više poboljšavaju). Najbolje od svega je da su izabrani glasovi simpatični i ne živciraju bacajući nas u očaj (kad sam ja bila mala postojao je vrlo zanimljiv primjer pod radnim naslovom "Zamenik Božo" - mislim da će većini vas biti jasno o čemu je riječ Eto, mislim da sam vam rekla sve što mi je bilo na duši. *Škvadra* u Insomniacu svoj je posao napravila više nego zadovoljavajuće, mojih je ruku djelo tu negdje, a vama prepuštam Spyru i duge sate užitka... ⊗



[1] Karta u donjem lijevom kutu bit će vam od pomoći, ali ne prevelike upravo zbog sitnih dimenzija i nepreciznosti [2] Prozorčići sa slikama likova koje vodite omogućavaju vam uvid u kapacitet želuca i njegovu popunjenost [3] U početku će većina sposobnosti vaših likova biti detaljno ispisana na dnu ekrana [4] Aladar može prijeći rijeku, dok je Ziniju to uskraćeno. Flia ne računamo jer leti



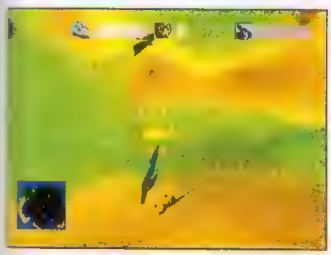
Disney's Dinosaur

DISNEY'S DINOSAUR

proizvođač DISNEY INTERACTIVE
izdavač UBI SOFT
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr 3D AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX, PSX 2, PC, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock Analog

Vidite kako je grafika jednostavno nacrtana. Poput kakve prave strateške igre



Ubijanjem osvajate nagradne zvjezdice, čime raste vaš inventar sposobnosti, snage i brzine

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	6
Nasladujte se filmskim sekvencama jer ostalo je prilično gorkog okusa	5

Nekad je bio gušt pročitati knjigu, a onda pogledati film. Danas prvo odigramo igru, a onda idemo u kino. Što bi na to rekli *naši stari*?

PIŠE Nevenka Šalat

Kako vi kao običan smrtnik možete **zaigrati** nešto što još nije došlo u hrvatska kina, a trebalo bi? Pa eto, nismo ni mi u ovoj našoj maloj zemlji (za veliki odmor) tako zanemareni. Priupita li vas netko ovih dana jeste li gledali računalni crtani film *Disney's Dinosaur*, možete mu slobodno odgovoriti: " Nisam gledo al' sam igro...e". A možda ste ga i gledali jer *vani* igra još od prošlog ljeta (toliko o nezanemarenosti).

TRIO FANTASTIKUS

Nakon kratkog uvodnog filmića igru startate u ulozi Flie pterodaktilke koja mora pronaći izgubljeno jaje i donijeti ga na označeno sigurno mjesto, vjerojatno pogodne temperature jer... iz njega će se izleći *dinosaur vulgaris* po imenu Aladar, gladan poput svakog mladunčeta, a njegova glad uvodi i treći lik u igru - Zinija, lemurčića čija je prva zadaća pronaći voćke za gladnog Aladara. Stvorivši malu raznorodnu obiteljsku komunicu ptice, dinosaura i majmuna, zatvara se prvi krug. Naravno, tu nije kraj jer nisu to Dino Simsi pa da igra prati obiteljski život troje naoko nespojivih, nego Zemlju pogađa komet i uskraćuje velikoj trojki osnovne životne potrebe - hranu, vodu i sl. I dalje, vjerojatno pogađate, oni kreću u potragu za hranom, vodom, zalutalim i maloumnim bićima, spašavaju mladunčad - siročad itd, itd.
Što izdvaja tu *po-filmu-rađenu-igru* od drugih? Njezina originalna kompleksnost. U ulozi ste sva tri lika, a možete ih kontrolirati posebno ili sva tri odjednom. Oni se, naravno, fizički potpuno razlikuju, no situacija je gotovo obrnuta gledamo li njihove motoričke sposobnosti, mada i tu razlike ima. Flia je poput svake ptice najokretljivija i najzahvalnija za pregled okoliša zahvaljujući svojoj brzini i neometanom letu. Zini je okretno majmunče osposobljeno za penjanje po drveću i bacanje kamenja na neprijatelje, ali se njegova učinkovitost ne može uspoređivati s jačinom udarca izazvanom zamahom Aladarovog repa (kad odraste), čime Aladar zaslužuje titulu najzaslužnijeg lika za preživljavanje. Dakle, bez timskog rada i smišljene taktike ne stižete daleko pa je tako uporaba Flie radi pregleda terena sasvim logična, ali je nikako ne smijete poslati samu u borbu.
I bez obzira na četrnaestak misija, sve se svodi na pronalaženje nečega i borbe sa sve većim i većim brojem neprijatelja.

Strateška igra koja to nije. Možda je ipak bolje samo pogledati film

NEDOVRŠENA PRIČA

A što nam je točno pretočeno iz filma u igru? Pa ne baš mnogo toga. Igra prilično usko prati radnju filma te između nivoa možete pogledati vjerno prenešene FMV sekvence. Eto. Nivoi su grafički vrlo siromašni. Nakon najave očekivala sam mnogo više, ali opet, kakvu raznolikost okoliša možete očekivati u pretpovijesno doba, pogotovo nakon pada kometa i pustoši što je za sobom ostavlja? Usprkos oskudnosti cjelokupne slike, usredotočite li se dovoljno i zaigrate bez predrasuda, grafika vam neće biti toliko loša jer ono doba izgleda kako ga sad vidimo virtualnim pogledom. Ipak, opravdanja nema za tromu i inertnu pokretnost Zinija, Aladara (ne i Flie) te drugih likova - prijatelja koji su u igri prijeko potrebni za nastavak avanture. FMV sekvence ostavljaju bez riječi, no i to je samo tuđi napor prenešen iz filma. Za kraj, mislim da uloženi rad proizvođača nije dostigao donju crtu minimalnog truda. ⊗

PRIRODA I DRUŠTVO

U glavnom izborniku pronaći ćete i mogućnost pregleda male enciklopedije, gdje možete pročitati kratke, ali zanimljive informacije o anatomskim svojstvima i načinu preživljavanja tih golemih, izumrlih bića. Tek sad uvidam da su trome kretnje brahiosaura u igri opravdane njegovom stvarnom težinom od 90-ak tona, no lijeno vucaranje ostalih *light* životinja neuspjelo je krpanje uz velikog Brahija. Isto tako, zanimljivo je da je fosilna verzija lemura imala oči vrlo blizu nosa i veliku glavu upravo zbog velikog mozga, što mu je omogućavalo stereoskopsko gledanje i preživljavanje u krošnjama drveća.

[1] Tunel u Monte Carlu je, prateći izgled u *F1 2000*, prikazan besprijekorno, "as seen on TV" tehnologijom [2] Postoje čak tri stupnja oštećenja dijelova automobila - malo, veliko i "dio je ostao na stazi" [3] Razina detalja je iznimno visoka, dodani su i svjetlosni efekti, a zvuk iz auspuha i prženje guma čine svaku utrku uzbudljivijom [4] Trzanje pri prikazivanju velikog broja bolida postoji, ali je svedeno na najveći mogući minimum. Na PlayStationu 2 ga, vjerujemo, neće biti

F1 Championship Season 2000

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA FORMULE 1
broj igrača IGRAČA:1-2
platforma PS, PS2, PC, GAMEBOY COLOR

Memory Card · Dual Shock Analog · većina volana

Kad je nešto dobro, to ne treba mijenjati. Dva-tri kozmetička zahvata, tu i tamo pokoja promjena, i to je to. Imamo nastavak, nasljednika i novo sredstvo za skupljanje novca. Zvuči poznato? Možda, ali ovaj put nije tako PIŠE Amar Rešić

Postoji i opcija "edit grid" u kojoj možete namjestiti startni poredak prema vlastitim željama, prohtjevima, situaciji u obitelji...

F1 Championship Season 2000 se odlikuje najopsežnijim brojem opcija za namještanje bolida. Ako to nije dovoljna preporuka, onda stvarno...

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	9
Nije deset. Za deset želimo namještati postavke u milimetar, napredovati od Minardija do McLarena, stare bolide i staze na kojima se više ne vozi. I da igru napravi Polyphony Digital, naravno	9

Samo dva tjedna nakon završetka ovogodišnje sezone i četiri mjeseca nakon *F1 2000*, EA Sports je izdao nastavak svoje najuspješnije F1 simulacije i gadno zaje... sve one koji su dragocjenih 400-tinjak kuna potrošili na prvi naslov. No, unatoč tome, nitko nije prevaren jer *F1CS2000* je sasvim nova igra koja nikako nije mogla nastati prije jer donosi novinu koja dosad nije viđena u svijetu simulacija F1 utrka na PS-u jednostavnog imena *scenarij mod*. Priča je jednostavna. Sezonu vozite u klasičnom prvenstvenom modu uz postavke koje sami odredite, od težine protivnika pa do izbora vremena ili smjese guma na kojoj (ne)ćete završiti utrku. Kome dosadi prvenstvo, ima arkadicu, a kome dosadi i ona, može voziti pojedinačne utrke. Onaj kome se ni to ne da može do iznemoglosti voziti *time-trial* ili trenirati vozačke sposobnosti u najboljoj školi vožnje Formule 1 na PlayStationu (okvir). No, kad se i to popne gdje god se već može popeti, tu je scenarij mod, inovativni sustav igre koji vas stavlja u situaciju iz pojedine utrke gdje NE MOŽETE namještati bolid, određivati smjesu, isključiti *damage*, zastavice, pravila, potrošnju goriva i guma, ništa, ali zato možete istinski uživati. Kad i ako pobijedite, naravno.

DA ME MAMA VIDI

Situacija jedan. Staza Barcelona, razina protivnika *medium*, sve uključeno (zastavice, pravila, *damage*...), deset je krugova do kraja, vi ste u bolidu Jarna Trullija i držite poziciju za bodove. U trenutku kad igra započne, vaš se mjenjač blokira u petom stupnju prijenosa i ne mrda. Utrku morate završiti među prvom šestoricom ili nema prolaza dalje. Situacija dva. Mika Hakkinen u Monte Carlu, razina težine *hard* (mijenja se napredovanjem kroz igru), druga pozicija, osam krugova do kraja, Schumacher vodi, Barichello je za petama, sve uključeno, a ovjes je upravo otkazao. Igra govori da Ferarri ne smije osvojiti prva dva mjesta, možda i kiša počne padati, nikad se ne zna sa scenarij modom. I tako do kraja sezone. Slutite ljepotu?

GRAFIKA; ZVUK; RAZNO

Ionako izvrsnu grafiku *F1 2000* ova je igra popravila za 50%, a napredak, čini se, dolazi iz iskustava stečenih programiranjem *F1 CS 2000* za PS2. Bolidi su još detaljnije nacrtani i sigurno su najljepši ikad viđeni na PS-u. Staze i okoliš su također dorađeni (vozači su se ove godine žalili na loš asfalt prilikom izlaza na startnu ravninu VN Brazila, a i rupe su, naravno, tu - lijevi dio staze nakon posljednjeg zavoja može u punoj brzini okrenuti vašu formulicu, a slične akcije programera su vidljive i na A1 Ringu te Montrealu), dok je zvuk dotjeran na način da se sada jasno razlikuje tko je ispred, a tko iza vas. Poboljšan je i protivnički AI, a dodani su dodatni načini uništenja bolida (sad je tu ovjes za svaki kotač posebno, guma može i puknuti, mjenjač "zaribati"), dok su obavijesti ekipe iz bokseva potpunije i raznovrsnije. Ljubitelje namještanja će radovati uvođenje novih postavki spremnih za *tjuning*, poput određivanja visine okretaja motora ili količine zraka koju propuštaju bočna zakrilca. Uvedena je i mogućnost uništavanja motora prilikom prenaprezanja postavki i sve zajedno sve više počinje sličiti na neke PC naslove, što nije loše. Raduju i sitnice poput analize utrke (tko je kako napredovao, kada se išlo u boks, kome je eksplodirao motor) ili mogućnosti gledanja vožnje kvalifikacijskog kruga svakog vozača koji je na stazi dok ste vi u boksu. Sve u svemu, *F1 CS 2000* donosi toliko novina u odnosu na prethodnika da je nemoguće reći da je riječ o nastavku. Ovaj put možda govorimo o unaprijeđenoj inačici, no promjene su tolike da zahtijevaju pozornost svakog tko imalo uživa u Formuli 1. Ako nemate *F1 2000*, *F1 Champion Season 2000* je prava stvar za vas. Ako ga imate, preporuka je ista. Neke su stvari jednostavno predobre, pogotovo ako imaju službenu licencu. Ipak je to EA... ⊗

Razlika između F1 iz 1997. i ove igre je takva da se s pravom možemo pitati kako će to sve izgledati oko 2005., pred sam kraj PS2? Odgovora se već sad bojim

SVE ŠTO ZNAM NAUČIO SAM NA PLAYSTATIONU

Škola vožnje je iznimno detaljna, uključuje ocjenjivanje uspješnosti prolaza i osvajanje odgovarajućih medalja. Uz sustav signalnih čunjića i komentatora koji vas upozorava na nadolazeće zavoje, ravnine i šikane, svatko ima priliku izbrusiti svoje znanja vožnje i pripremiti se za *online* izazove na PS2 konzoli kad samo što nisu stigli.

[1] Alo, Šime, daj nam vrati tu loptu. Kako ćemo bez nje nastavit igrat graničara? [2] ...i pogledajte ovo sjajno zakucavanje Eliotta. Ups, pogrešan sport [3] Za ovo bi se u mom selu reklo: *Ići glavom bez obzira* [4] a za ovo: *Tko prvi, njegova djevojka*

Madden NFL 2001

MADDEN NFL 2001

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA AMERIČKOG NOGOMETA
broj igrača 1-4
platforma PSX, PS2, PC

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

ĆURE SLINE RADOSNICE

Znam da boli i peče, znam da je neumjesno, ali jednostavno ne mogu odoljeti... Pokušajte pogoditi koja je od ove dvije sličice "skinuta" s konverzije *Maddena 2001* za PlayStation 2. Prvi točan odgovor koji pristigne u redakciju PSX-a nagrađujemo vlastoručnim potpisom Darija Zrna :-))!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Jednostavno: odlična igra!	8

Vjerujete li da u Americi postoje ljudi koji stavljaju maske na lice, oklope na tijelo i *španciraju* po travnatom terenu u preširokim majicama udarajući jedni druge dok ih s tribina promatra 150 000 gledatelja? Slučaj za X-files ili... PIŠE Igor Ixa Milanović

Povsemašnji nedostatak stručnjaka za američki nogomet u našem uredništvu sudbinski je odlučio da o *Maddenu 2001* ponešto napiše moja malenkost. Poprilično je nepoznavanje materije odredilo da najnoviju inačicu EA Sportsovog *footballa* pokušam sagledati kao **igru,** a ne kao **sportsku simulaciju.** Nakon svega vam mogu reći da upoznavanje s pravilima tog za mene prilično egzotičnog sporta nije bilo puko gubljenje vremena jer *Madden 2001* je odlična igra, vjerojatno i najbolja simulacija američkog nogometa na tržištu.

EA TRADICIJA

Po tko zna koji put vam recitiram pjesmicu svojstvenu svim EA Sportsovim izdanjima. Iako je već i sami dobro znate, ona ide otprilike ovako: licence, prava imena igrača, sve momčadi NFL lige, autentični dresovi, renderirani stadioni, all-star momčadi... Iako ponekad ne uspijevaju pogoditi samu bit sportova kojima se njihove simulacije bave, EA Sportsovom se timu ne može osporiti izniman trud u oblikovanju igara, detaljnosti i iscrpnosti podataka te igraćih opcija. *Madden 2001* nimalo ne odstupa od te hvalevrijedne tradicije. Iz mnoštva potencijalnih načina natjecanja izdvojit ću tek utakmice situacije s unaprijed zadanim scenarijem kojima ćete morati preokrenuti nepovoljan rezultat u svoju korist. Preuzmete li ulogu menadžera, ova vam igra omogućuje potpunu kontrolu nad cjelokupnom igraćom strukurom momčadi, opcije transfera, treniranje, upravljanje klupskom blagajnom uza sve ostale razbibrige koje čine dobrog *coacha*, i to u trajanju do 30 (virtualnih) godina!

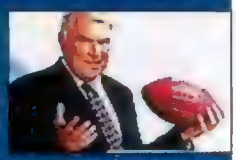
POMICANJE SLIKA

Teško je i zamisliti da se grafičke mogućnosti stare dobre "Stacije" mogu "nabrijati" iznad razine koju su u *Maddenu 2001* dosegli programeri EA Sportsa. Igrači na terenu izgledaju sjajno. Međusobno se i te kako razlikuju po tjelesnoj građi, brzini, opremi koju na sebi nose, obliku zaštitne maske na licu... Brojevi i imena na dresovima su jasno čitljivi i vidljivi baš kao i specifični logotipi momčadi za koje igrači nastupaju. Iznimne animacije zbivanja na terenu su priča za sebe. Njihova zadivljujuća glatkoća i golemi broj *frameova* učinit će utakmicu posve realističnom, baš kao da se igra u vašem predsoblju. Bolje, brže i ljepše jednostavno ne može! "Upravljački mehanizam" u *Maddenu 2001* na prvi pogled izgleda poprilično nejasno. Velik broj različitih napadačkih i obrambenih formacija te taktičkih postavki koje je potrebno odabrati i namjestiti u početku djeluju zbunjujuće, a za one manje strpljive čak i frustrirajuće. Ali samo dok se ne pohvataju konci osnovnih pravila *footballa*. Vjerujte, trud se u slučaju *Maddena* doista isplati. Vrlo brzo ćete upoznati značenje svake pojedine formacije, a samim tim i naučiti njihovu pravilnu uporabu. Dodamo li svemu tome i sjajne komentare, glavom i bradom, Pata Sumeralla i Johna Maddena, užitak otkrivanja sasvim novog (barem za mene) sportskog iskustva u toj će odličnoj igri biti potpun. ⊗

Madden 2001 je pravi izbor za sve koji žele pobliže upoznati američki nogomet

MADDEN? MADDEN? WHO DA FUCK IS MADDEN??

John Madden je tijekom trenerskog staža u Oakland Raidersima uspio dovesti svoju momčad 7 puta do titule konferencijskog prvaka, a jednom su čak osvojili famozni Super Bowl s ukupnim *scoreom* karijere od 112 ligaških pobjeda. Madden 1994. potpisuje četverogodišnji ugovor (vrijedan 32 mil. dolara) s televizijskom kućom Fox za koju komentira i analizira prijenose utakmica NFL-a.



Ubrzo ga i EA Sports angažira kao savjetnika i stručnog konzultanta u razvoju svog "Madden" serijala, a sve ostalo je legenda...

[1] On će mene palit i flambirat. Samo da dođem do njega! Ali ne mogu... [2] Zašto padaš? Pa tek sam počeo! [3] Kad Jax prasne o zemlju, svima se tresu gaće [4] Ovaj je majmun s raketljama opasan. A i teško ga se skida

Mortal Kombat Special Forces

I ŠTO MI SE JOŠ SVIDJELO...?

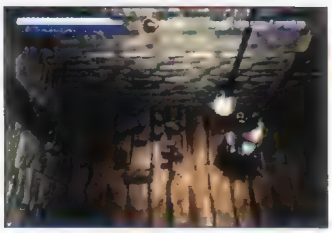
Jooooj, svidio mi se snajper. Za razliku od nedavno odigrane *Danger Girl* gdje snajper postoji reda radi, ovaj se i zumira! Doduše, malo sporo, ali ipak ide do 999 metara. Lijepo je ciljati nekog na toj razdaljini, dok ti se ispred leće ne ukaže deformirani *sprite* bubuljice stražara koji te batina po glavi.

Zanimljivo, ali ova skromna i popljuvana igra itekako je izazvala našu pozornost - Tomo i ja smo se gotovo potukli u redakciji. Da se netko još tuče zbog *Mortal Kombata*? Svašta...

PIŠE Danijel Reškovac

MORTAL KOMBAT SF	
proizvođač	MIDWAY
izdavač	MIDWAY
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	ARKADNA AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PSX

Memory Card — Dual Shock Analog



Evo, tu se stavi malo plastikarije

Uuuups, nisam se dovoljno odmakao

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	5
Ne očekujte previše i zabavit ćete se	7

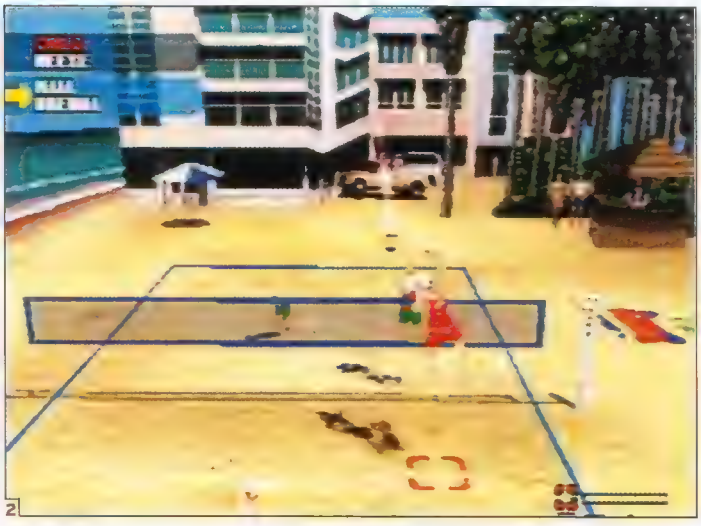
Dotako sam ja zaradio prvo igranje kontroverznog nastavka i ostao Tomin vječni dužnik. Sad mu nosim torbu, kupujem sladoled i šiljim olovke. Ne smijem priznati, ponekad mu pustim i u *nogaču*, ali nije mi žao. Novi nastavak (pre)dugačkog *Mortal Kombat* serijala došao je tiho u redakciju i čim smo ga vidjeli, učinio nam se simpatičan. Stvarno ne razumijem razočarane kritičare koji su ga obasuli drvljem i kamenjem. Pa kad smo od MK nešto očekivali? Igra je to koja je mijenjala obličja, od jednostavnog 2D lupetanja prije 7-8 godina preko 3D lupetanja prije 4-5 godina do ludih filmskih ambicija i stvaranja neke 3D avanture. Nakon što su nam uspjeli zgaditi sve ono što smo u prvom nastavku još i voljeli, pacijenti iz Midwaya se još uvijek usuđuju prodavati nam nove nastavke i osvojiti nas nekom pozadinskom pričom. A to im je i bila najveća greška. Raditi priču iz najobičnije šore i napraviti je tako stupidnom opasno je podcjenjivanje cijenjenog igratorija. Pa nismo vesla sisali, s bukve padali i sve to od jučer. Zato je i iznenađujuća količina bijesa kojim se novi MK nastavak napada. Kao da smo od njega nešto očekivali!?

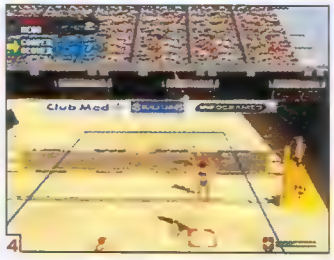
A IGRA

Sada kad smo razriješili sve MK povijesne nedoumice, recimo nešto (napokon) i o samoj igri. U ulozi ste Jaxa koji mrzi Kanoa i koji mora proći sve arkadne nivoe i *bossove* da bi stigao do njega i zatukao ga namrtvo. U tome će vam biti na raspolaganju, osim golijeh šaka, i škrto naoružanje kojim ćete tamaniti protivnike (ma što oni predstavljali i ma tko bili). Igra je napravljena u 3D arkadno-avanturističnom stilu i pristojno izgleda. Najviše nas se dojmila kamera za koju se usuđujem priznati da je jedna od najboljih u PlayStation igrama. Uvijek se dobro izvrti oko lika pokazujući točno onoliko koliko treba. Zavirivanja iza uglova za razmažene igrače nema. I bolje je, jer su baš oni kukali da je igra

Nezahtjevna igra za nezahtjevne igrače

nerealna. Sumnjam da su programerske ambicije bile napravit Mortal Gear Kombat, pa zašto onda očekivati isto šuljanje i ponašanje stražara? Ovo je prava *ubi-jiga-nabijiga* arkada koja najviše podsjeća na *Fighting Force* ili prastarog *Komandosa*. I to je to. Zamjerke pogledu iz prvog lica upućujemo zbog izrazitog *pop-upa* i zamračivanja bliskih detalja jer će vam se često dogoditi da na vas puca protivnik iz mraka kojeg vi ne vidite, ali on vidi vas. Srećom, igra je dovoljno lagana pa vas takve stvari ne bi trebale opterećivati. Genijalci iz Midwaya su uspjeli ugurati i neki RPG trenutak u kojem Jax za svakog svladanog protivnika dobiva exp. bodove, ali rezultat toga je dobitna kombinacija gumbića za novi kombo, i to je sve.
Uglavnom, *MK Special Forces* je praznoglava pucačina neopterećena ciljem da postane hit. Malo je ružnjikava, ali je neobično igriva i meni se praznoglavom sviđa. Ako još uvijek postoje ljubitelji MK serijala, bilo bi dobro da postanu ljubitelji Melrose Place serijala, pa se na takve igrice neće tako jako ljutiti. ⊗





[1] Luda akcija traje neprestano [2] Dobro dizanje ključ je osvojenog boda, baš kao što je i blok ključ obrane [3] Cijela igra obiluje atraktivnim bacanjima za loptom [4] Blok, blok i samo blok. Iako je težak budite uporni

Beach Volleyball

BEACH VOLLEYBALL

proizvođač CARAPACE
izdavač INFOGRAMES
načica NTSC-US
datum izlaska PROSINAC (PAL)
žanr SIMULACIJA ODBOJKE
broj igrača 1-4
platforma PS

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Nakon ovoga slijedi uraganski napad

Svaki dobar bod bit će nagrađen *replayem* koji možete uključivati kad god zaželite

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7

Još jedna od igara izdanih bez pompozne najave, a opet dobra u svakom svom segmentu te kao takva pruža dobru zabavu kako za jednog igrača, tako i za cijelo društvo

7

Ljeto je prošlo, no ljetne se radosti ne zaboravljaju lako. Sunce, more, pijesak, lijepe cure i dečki iz svijeta odbojke na plaži pomoći će nam da se još jednom prisjetimo svega i pritom se dobro zabavimo

PIŠE Tomislav Tomašić

Svjedoci smo još jedne neuobičajene igre na našoj omiljenoj konzoli. Iako su simulacije igara s loptom megapopularan žanr, neki su sportovi manje zastupljeni, što je i razumljivo jer niti su svi jednako atraktivni niti za sve postoji jednak interes. Ljudi nam se često javljaju s pitanjima o rukometnim i vaterpolo simulacijama, a odbojka je, obzirom na globalnu popularnost, neopravdano zapostavljena. Možda će se nakon ove igre situacija promijeniti jer odbojka na pijesku nije klasičan sport - svojim medijskim nastupom i cjelokupnim okruženjem bliža je tzv. ekstremnim sportovima. Doduše, nema ni onu njima svojstvenu dozu opasnosti, ali se po atraktivnosti, brzini i igrivosti zacijelo može mjeriti s biciklima, skateboardima, snowboardima i ostalim ludorijama. Pitanje je jedino investicije i krajnje izvedbe, a sada smo nakon dugo vremena konačno dobili jednu zabavnu simulaciju odbojke na pijesku.

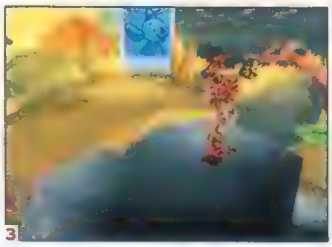
SKOK NA SKOK

Beach Volleyball u ruke kupaca isporučuje respektabilni Infogrames pa već i ta činjenica može nešto reći o kvaliteti igre. U igru nas uvodi solidan, efektima obrađen digitalizirani filmić, malo prekratak s obzirom na atraktivnost. Uz nekoliko osnovnih izbornika za izbor razine težine, ugađanje zvuka, slike i ostalih opcija, postoji i mogućnost treninga, što svakako nije zgorega jer BV uopće nije lagana igra. Dapače, svojom težinom možda odbije neke od onih koji će prvi put pokušati, no njima dajem savjet da budu koncentrirani i uporni jer će se to poslije bogato isplatiti. Nakon treninga najbolje je krenuti odigrati nekoliko egzibicijskih susreta u kojima se dodatno izoštravaju stečene vještine, a tek nakon toga se upustiti u izazov svjetskog prvenstva u odbojci na pijesku. Uz gore spomenutu koncentriranost i upornost, u početku će vam od velike pomoći biti mogućnost uključivanja pokazivača pada lopte. Treba samo biti oprezan i brz pa ni uspjeh neće izostati. Komande su vrlo jednostavne, a i nema ih mnogo - one za različitu snagu udarca (□, ⊗, ○) i blokada (△) te izbor napada ili obrane (R1), što je vrlo pohvalno. Prvenstvo vas vodi kroz 10 autentičnih lokacija razasutih po svijetu (Sydney, Rio, Toronto, LA, Osaka, Marseille, Acapulco, Espinho i dvije zaključane) pri čemu se pazilo da se turnir svugdje igra za sunčana vremena. Na putu prema uspjehu zabavljat ćete se uz najbolje svjetske odbojkaše i odbojkašice na pijesku jer igra ima licencu FIVB i BV World Toura. Grafika je korektna, bez ikakvih specijaliteta, ali i bez većih nedostataka. Jedino ne bi bilo loše da su igrači malo veći u pogledu sa strane, ali tada ne bi bio pokriven cijeli teren, Ipak, kao alternativa postoje još tri različita kuta gledanja pa će svatko pronaći odgovarajuću poziciju. Prema tome, cipele s nogu, loptu u ruke i krenimo u akciju. ⊗

Ne dopustite da vas obuzme nervoza zbog početnih neuspjeha

IGRAČICE I IGRAČI

Osim stvarnih lokacija odigravanja svjetske odbojkaške serije, u igri su predstavljeni i pravi igrači i igračice. Postoji 16 muških i 13 ženskih momčadi. Dakako, najzastupljenije su one brazilske jer oni kao nacija, osobito žene, već godinama dominiraju svijetom odbojke.



[1] Tudum, tudum, možda nađem Ivu i Maru jer ova je šuma poput njihove [2] U igri postoji umjeren broj tajnih prostorija i prolaza natrpanih *medenim* lončićima [3] Skupljajući slike, popunjavate osobni fotoalbumčić

Tigger's Honey Hunt

PROIZVOĐAČ **Disney Interactive** IZDAVAČ **NewKidCo** DATUM IZLASKA **u prodaji** ŽANR **crtana arkada** BROJ IGRAČA **1-4** PLATFORME **PSX, N64** PODRŽANI HARDVER **memory card, analog, multitap**

Sigurno se sjećate Winnie the Pooha, glavnog Disneyjevog lika umornog glasa i flegmatične prirode. E pa, Winnie ima problem jer priprema tulum svih tuluma, no nema dovoljno meda (?). Glavni pomoćnik i izbavitelj iz nevolje njegov je vrlo dobar prijatelj Tigger. I to vam je, dragi čitatelji, otprilike sve o temi.

Tigger je nestašna, vječno zaigrana maca i pomagač svim svojim prijateljima. Osim što skuplja med, Tigger pronalazi izgubljene metle, otpale životinjske repove te slične dodatke i potrepštine likova Disneyjevog svijeta.

U početku je njegova motorika vrlo slabo razvijena, no poslije dolazi do evolucije u pokretima - dobit će moć letuckanja, što je vrlo simpatično prikazano, mogućnost vrlo visokog odskoka pomoću repa i slične akrobatske sposobnosti.

Unutar osnovne igre možete zaigrati i 3 kraće igre, vrlo jednostavne i vrlo dosadne, stoga i suvišne. U početku mi se učinilo da nisam shvatila pravila jedne od triju igara, no poslije sam došla do sablažnjivog saznanja da je toliko priprosta da se *baviljenje* s njom ne

Ne gubite ništa odlučite li zaigrati ovu igru, a nešto ste stariji igrač

može zvati igranjem. No, djetetu između 4. i 10. godine sve tri će biti (vjerojatno) zabavne, a razveseljava i činjenica da ih je moguće igrati i učetvero. Osim podigara, tu je i mali fotoalbum koji popunjavate tijekom igre.

Grafika je tipično arkadna, kakvu smo vidjeli i u igri *Tarzan*, dakle - vrlo pristojne kvalitete. Raznolikost boja i maštovitost u izradi okoliša i likova privući će radoznale **dječje** oči pa čak i pokojeg starijeg igrača, ali ne na duže vrijeme.

Sve u svemu, vrlo dobre dječje igre u moje su ruke počele dolaziti. Dario, *beware*. ⊗ Nevenka Šalat

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6
Oprez! Igra je dobila visoku ocjenu u dječjoj kategoriji	8

Ubik

PROIZVOĐAČ **Cryo Interactive** IZDAVAČ **Cryo Interactive** DATUM IZLASKA **u prodaji** ŽANR **strateška avantura** BROJ IGRAČA **1** PLATFORME **PSX, PC** PODRŽANI HARDVER **memory card, analog, miš**

Kad se ova igra prije dvije godine pojavila na PC-ju, nije se proslavila, stoga mi ne ide u glavu zašto se Cryo uopće odlučio prebaciti je na PSX.

Dobro, strateške avanture tog stila doista su rijetkost na našoj konzoli - jedini slični naslovi su *Syndicate Wars* i *X-Com* no i oni su više okrenuti akciji - ali konverzija loše igre nikako ne može rezultirati uspjehom - zar su se nadali nečem drugom?

Ukratko, riječ je o nekoj vrsti *point-and-click* avanture (preporučujem uporabu miša za iole ozbiljnije igranje) koja se odvija kroz nazoviakcijske misije u kojima vodite skupinu komandosa. Zvuči zanimljivo, a još kad čujete da na istoj lokaciji možete birati nekoliko kutova kamere, stvar se čini čak i dobrom. No, programeri su previdjeli nekoliko "sitnih" tehničkih detalja koji igru čine jednostavno neuporabljivom.

Sporo kretanje i stalno učitavanje oduzimaju vam želju za istraživanjem

Prvo, preglednost je užasna jer su likovi preveliki, a lokacije premale pa ih čak ni iz više kutova ne možete dobro sagledati. Osim toga rezolucija je loša, a tekst (ima ga mnogo) je vrlo teško čitljiv nemate li doista dobar monitor ili TV, a da bi se igra još više upropastila, tu je i učitavanje pri svakoj promjeni lokacije, odlasku u *inventory* ili razgovoru s drugim likovima (znači - stalno). Likovi se relativno sporo kreću i tek nakon kraće pauze reagiraju na komande tako da igranje koje bi trebalo biti zanimljivo zbog istraživanja novih lokacija, razgovora s ljudima i izvršavanja misija špijunskog stila (počinjete s nekom vrstom otmice), vrlo brzo postaje stalna borba protiv upravljačkog sustava. Borba u koju se uopće ne isplati upuštati bez miša. A i s njim ćete se brzo umoriti. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	2
ORIGINALNOST	6
Zanimljiva ideja koju je vrijeme u tehničkom smislu pregazilo - i to prije nekoliko godina	3

[1, 2] Ako ste igrali Cyberiju, trebao bi vam biti poznat stil grafike animiranih sekvenci [3] I tako nas dvojica krenusmo na prvu misiju. No, dosadilo nam je učitavanje pa se vraćamo kući

odaberite!

[mi imamo SVE što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.

Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin

tel./fax: **042/350-400**

URL: **http://www.melcomp.hr**

e-mail: **servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr**

našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI VELEPRODAJA

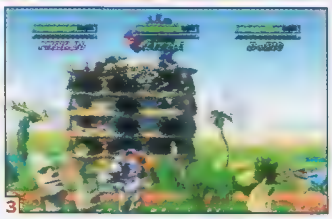
GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) [illegible]-9-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-[illegible]49, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-[illegible]60, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** [illegible]ne (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

1

2



3

[1] Daj sidi već jednom, tam se nekaj opako događa [2] 'Ko prvi na vrh, magare je najveće i njegova je mrkvica... [3] Građevinsko poduzeće kod Toše: Ide Sike s dvasigu zeta, a otpozadi guje Baja

Rampage: Through Time

PROIZVOĐAČ **Midway** IZDAVAČ **Midway** DATUM IZLASKA **u prodaji** ŽANR **akcijsko-rušilačka** BROJ IGRAČA **1-4** PLATFORME **PSX** PODRŽANI HARDVER **memory card, analog, dual shock, multitap**

Jednom "davno" imali smo *Rampage World Tour*, nedugo potom pojavio se *Rampage Universal Tour* i cic-mic, nismo ni trepnuli, eto nama i *Rampage Through Timea*.

E sad, doista ne znam čija majka vunu prede i nije baš da vidim neku drastičnu razliku, no s obzirom da jednostavno volim te glupave likove i njihovu destruktivnu zabavu, red je da i vas nevjerne Tome uvjerim u isto...

Za sve one koji još uvijek žive u neznanju i nemaju pojma o čemu govorim slijedi nekoliko natuknica: riječ je o igri s likovima iz "životinjskog" svijeta (miš, rak, majmun...) čiji je jedini cilj i smisao života međusobno premlaćivanje i rušenje različitih građevina (postoji još i pokoji zrakoplovčić, konjanik ili nesretni stanari). S obzirom da su likovi većih dimenzija i snage, rušenje i penjanje bit će jednostavno. No budući da ćete ponekad ipak biti "ranjeni" i "gladni", potrebna vam je brzina i spretnost u borbi za pobjedu. Eto, to bi bilo onako općenito, no sve u svemu, ništa se bitno promijenilo nije, gotovo je sve ostalo isto, i "priča" i "smisao" igre. Novine su novi poligoni, izgled građevina (tu ih je i mnoštvo povijesnih) i poboljšani izgled glavnih likova. Rušenje zgrada i dalje će se odvijati na poznati način: udri sa strane, pojedi bananu, čovca ili batak, udri odozgo, i tako to... Naravno da je grafika svaki put barem malo dorađenija i da sve zajedno izgleda bolje nego prije, no animacije i potezi likova su i ovaj put ostali zakinuti. Zvučni efekti nisu bogzna kako dorađeni pa će glasanje junaka i dalje biti u neandertalskom stilu. No, no, nemojte odmah briznuti u plač, nije baš sve tako crno. Bez obzira na nedostatke, igra će vam pružiti mnogo zabave - mozak na pašu, nogice na stol i peri... ⊗ Tanja Vitas

Ouuu, ouuu, Ruby, na stolici trubi, ispali mu zubi iz grdih čubi pa sad dangubi

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	4
Eto, možda sam teški nostalgičar, no baš mi je legio...	7

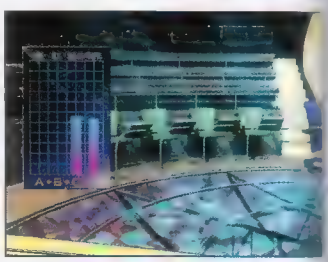
Who Wants To Be A Milioner

PROIZVOĐAČ **Eidos** IZDAVAČ **Eidos** DATUM IZLASKA **u prodaji** ŽANR **pa kviz, majku mu...** BROJ IGRAČA **1-4** PLATFORME **PSX, PC, DREAMCAST** PODRŽANI HARDVER **ništa!**

Svaki pristojno odrađeni kviz na računalima uvijek je imao svoju publiku. Pogledajte samo primjer izvrsnog domaćeg *Sraza*.

Ma milina je odigrati ga i naučiti nešto novo, kao što smo nekad davno imali priliku uživati u nenadmašnoj *Kviskoteci*. Jednostavniju varijantu Kviskoteke imaju i Englezi, samo što se u njihovom kvizu znanje više plaća. Popularni je kviz izašao na svim igraćim platformama i zasad je najprodavanija igra u Velikoj Britaniji. Razlog više da ga i mi razmotrimo.

Gameplay je jednostavan - u renderiranom studiju odgovarate na klasične ABCD pitalice koje vam se pojavljuju na zaslonu monitora. Nakon svakog točno odgovorenog pitanja novčana se suma udvostručuje i ako ste dovoljno sretni i spretni u nizanju odgovora na petnaest pitanja, osvojit ćete milijun funti. Naravno da to i nije tako jednostavno kako se čini, a nama će to biti još teže jer uz odlično poznavanje engleskog jezika, morat ćemo odgovarati i na tipična englesko-perverzna pitanja tipa: u kojem je okrugu Engleske taj i taj grad? Ili (još gore, poznavajući englesku kuhinju): koji sastojak treba dodati siru, kruhu, grahu i još nečemu da bi se dobilo to i to jelo? Od krajnje debilnih pitanja (koliko slova e ima u riječi september) pa do onih u kojima se traži poznavanje engleskih političara ili vremenskih prilika u Škotskoj, naš igrač i neće imati što tražiti, ali će zato imati što naučiti jer će vam igra uvijek pokazati ispravan odgovor (gledaj, Joško, i uči se). Tek u pitanjima za "debelu" lovu mi imamo što tražiti jer su ona iz opće kulture, što je, čini se, populaciji koja igra taj kviz najveća muka. Toliko o čuvenoj engleskoj prepotenciji. Kad bi samo mogli vidjeti našu *Kviskoteku*... Ne preostaje mi nego da zavapim: LAAAAZOOOO VRATI SE!!! ⊗ Danijel Rešk



Ne vjerujte publici! Na težim pitanjima nemaju pojma

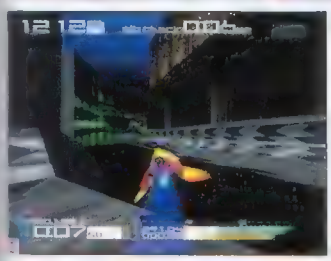
MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	hm
Samo za kvizomanijake i mazohiste	8

1

2

3

[1] Studio izgleda lijepo, ali je prazan [2] Auuu, *brale*, preračunaj u kune briši doma [3] Jedno teže pitanje za velike novce



[1] Različite rakete i ostala oružja i dalje će biti vaša vjerna pomagala tijekom svake utrke [2] Unatoč neznatnim promjenama u odnosu na prethodnike, novi je *Wipeout* itekako igriv [3] Brzine kojima vozite zahtijevat će od vas poprilično brze i dobre reflekse

Wipeout 3 SE

Psygnosis IZDAVAČ Psygnosis u prodaji ŽANR utrke 1-2 (SPLITSCREEN) PLATFORME PSX memory card, dual shock, analog

Wipeout serijal zaživio je istodobno s PlayStationom. To znači da utrke futurističnim letjelicama već niz godina pružaju mnoštvo zabave igračima.

Zahvaljujući svojoj visokoj razini igrivosti i kvaliteti, mnogima su upravo igre iz tog serijala najbolji ikad napravljeni PlayStation naslovi. U ovom prijelaznom razdoblju (kad mnogi žele nabaviti PS2 s pripadajućim mu igrama) *Psygnosis* je odlučio ponuditi nam još jedan *Wipeout* naslov koji ponosno nosi naziv *Special Edition*.

Wipeout 3 SE, nažalost, ne donosi ništa novo u odnosu na prethodnike, zapravo predstavlja svojevrsnu kompilaciju pojedinih dijelova originalnog *Wipeouta*, *Wipeouta 2047* i *Wipeouta 3*. To se ponajprije odnosi na staze - tri su staze iz prvog dijela, pet ih je iz drugog i osam iz trećeg. Tu su i uobičajene letjelice i timovi iz prijašnjih nastavaka. S tehničke strane gotovo ništa nije promijenjeno. *Wipeout 3 SE* izgleda i igra se jednako kao i treći nastavak. Novina u grafici, zvučnim efektima i nekim tehničkim novotarijama - nema. Ukratko, *Wipeout 3 SE* je isto što i *Wipeout 3* obogaćen nekim detaljima iz prijašnjih dijelova. Iz toga se može zaključiti da je *Psygnosis* vjerojatno odlučio zaraditi nešto love bez pretjeranih ulaganja.

Wipeout 3 SE je kompilacija originalnog Wipeouta, Wipeouta 2047 i Wipeouta 3

Ne mogu reći da me *SE* nije razočarao, očekivao sam nešto više. No, i dalje je riječ o iznimnoj igri. Stoga je preporučujem svim igračima koji se dosad nisu susreli s *Wipeout* igrama (zar ima i takvih?) jer će dobiti najbolji i najopremljeniji *Wipeout* proizvod. Ljubiteljima spomenutog serijala dovoljno će biti i to što su dobili novi nastavak, dok bih povremenim *Wipeout* igračima preporučio igranje 'trojke' dok čekaju PS2 i *Wipeout Fusion*. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	2
Najbolji *Wipeout* dosad, gotovo jednak trećem dijelu	7

WDL Thunder Tanks

PROIZVOĐAČ 3DO Company 3DO Company prosinac 2000. (PAL) ŽANR napucavanje tenkovima 1-2 PSX PODRŽANI HARDVER memory card, analog, dual shock

Da je *Thunder Tanks* izašao prije tri - četiri godine (prije *Twisted Metala*), uspjeh bi mu bio zajamčen.

No, kako je u međuvremenu nastalo mnoštvo sličnih i boljih igara, ne mogu reći da je njegov izlazak opravdan i da će njegovo pojavljivanje na tržištu prosvijetliti sljedbenike takvih igara. Bilo kako bilo, on je tu, a ljudima napucavanja nikad dosta pa bi bilo lijepo da o njemu ipak nešto napišem.

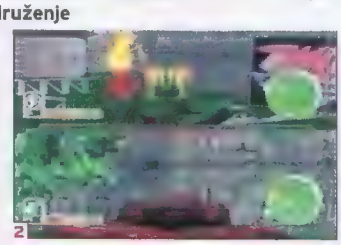
Način igranja je ostao isti, tako da neće biti previše iznenađenja. Na početku birate igru udvoje ili sami protiv svih. Na raspolaganju vam je desetak različitih faca i njihovi tenkići. Imena vozača su vrlo zanimljiva i maštovita, a na vama je da izaberete želite li provozati (prev.) Crnu udovicu, Sjenu, Velikog Lenija... Svako vozilo ima svoje značajke (brzina, veličina, oklop i specijalne mogućnosti). Postoje različiti modovi igranja, *family, frenzi, capture the flag, deathmatch* ili *tournament*, a u svakome je cilj igre drugačiji - skupiti sve zastavice, odnijeti ih u svoju bazu i usput rasturiti neprijateljska vozila, uništiti protivnike u određenom vremenu i slično. Osim neprijateljskih tenkova, gađaju vas i topovi raspoređeni uokolo, no njih možete uništiti jednim jedinim pogotkom u sridu. Kao pomoć pri traženju gamadi i snalaženju na terenu služi vam radar. Zdravlja i ostalih "kućnih potrepština" (različitog dodatnog oružja) ima koliko hoćete, samo treba biti brz i spretan. Zanimljiva je mogućnost rasturanja zgrada, vlakova, automobila, tj. gotovo svega oko sebe (kad vam bitka prsa u prsa ne ide od ruke, olakšajte si dušu na nekoj građevini).

Biranje staza ovisi o tome igrate li sami ili udvoje, ili pak o modu koji ste izabrali (ista je stvar i s protivnicima). Mjesta za obračunavanje ima dosta i moglo bi se reći da između njih postoji i pokoja razlika (ne baš pretjerano velika). Grafički izgled igre za današnje je vrijeme prilično otužan, no taj učinak podižu prilično dobri zvučni efekti.

Eto tako, to bi bilo sve od mene, 'ko voli, nek' izvoli, ostali mogu u kino... ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	3
Pomalo nategnuta ocjena, u spomen na *Twisted Metal*, *Rogue Trip* i njima slične	4

[1] Postoji zgodna mogućnost razaranja stvarčica koje vas okružuju [2] Tamanjenje udvoje, tko će koga brže uništiti (puf, pant, da mi se samo domoći zdravlja...) [3] Vrlo dobronamjerna i simpatična faca, uvijek spremna na doskočice i prijateljsko druženje



ELEMENT

PLAYSTATION CENTAR

ZAGREB, Ilica 14

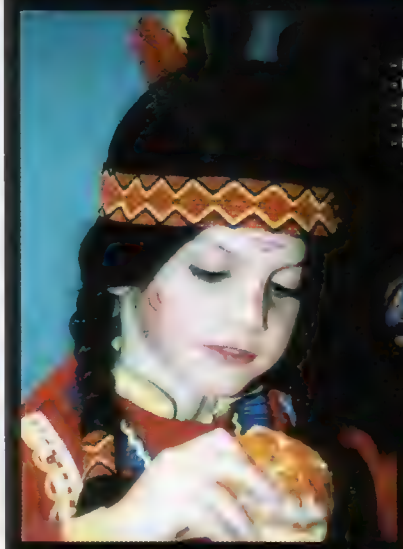
(prolaz lovački rog)

tel.: 01/ 48 30 175

FOTO BADROV

NOVO

FOTO - USLUGE I NA INTERNETU !!!



- Internet foto - galerija
- Izrada digitalnih fotografija!
- Mogućnost slanja e-mailom!
- U tijeku je foto natječaj "On Line"
- Puzzle iz Vaših fotografija

Prestige

papir
kojega

AGFA AGFA vista NEW 400 vista

www.badrov.com

Najveći broj stranica o fotografiji na internetu u Hrvatskoj !!!

CONTINUUM

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax: 01/4872-313, tel: 01/4872-334, e-mail: info@continuum.hr

IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!

THRUSTMASTER

ovlašteni distributer za Hrvatsku

LASERSKI PIŠTOLJ

PUMPACTION BLASTER

Imate li sigurnu ruku?

DUAL SHOCK VOLANI I KONTROLERI

FERRARI 360 MODENA

Ime je najbolje jamstvo kvalitete

Official Licensed Product Ferrari

SHOCKHAMMER

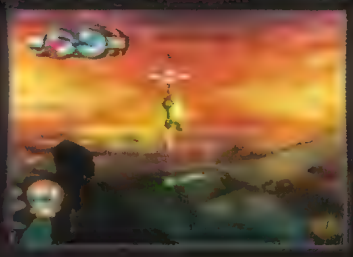
Šokirajte svoje protivnike!

SHOCK² INFRARED

Zaboravite kablove!

MEMORIJSKE KARTICE

1, 2, 4 ili 8 MB



(1) Za ovog se gada valja čvrsto prilijepiti i onda mu dopustiti da vas udobno preveze... (2) Uh, još malo pa sam na drugoj strani, pomalo mi otpadaju ruke, a gadova ima sve više... (3) Na svakom će se novom nivou naći neko biće željno vašeg društva (4) Ovdje nema letećih dibidusa, no helikopterčića ima. U svakom slučaju, primjena je ista

Wild 9

Tako jednostavna igra, a tako zabavna, čak i dandanas kad smo takvo što "prerasli"

PIŠE Tanja Vitas

Opako oružje koje naš junak posjeduje: prvo te zgrabim i onda te drmusam dok ne počneš moliti za milost...

Tko mi kaže da grafika i boje na ovoj slici nisu O.K., nema blage veze...

RIG munja je vrlo korisna za istrebljivanje neprijatelja, ali i pri nošenju tereta te njegovom premještanju

Već pomalo davne 1998. stvorena je jedinstvena, genijalna igra *Wild 9*. Bilo je to u doba *Pandemoniuma*, prvog *Crash Bandicoota* i *Croca*, kad smo saznali što su i kako izgledaju savršene arkadne igre. Tada su mi palci bili totalno neosjetljivi na bilo kakve podražaje, a njihov je izgled varirao iz dana u dan, ovisno o broju prijeđenih nivoa. U to je vrijeme budilica zvonila znatno ranije, dok je lošija polovica još čvrsto spavala pa je konzolica pripadala samo meni.

Sve su te divne igre bile u istoj skupini, no u jednom se trenutku *Wild 9* izdvojio i zauzeo posebno mjesto iliti cjelodnevni boravak u konzoli.

O čemu je zapravo riječ i zašto je i danas tako postaje vam jasno onog trena kad ugledate glavni lik i igra počne. Wex Major je hrabar i stasit momak kojem ništa ne predstavlja problem i koji jednostavno ne poznaje strah. Glavna mu je zadaća spašavanje Wild 9 prijatelja koji je završio u rukama opakog Korna. Pred njim je dugačak put i mnoštvo Kornovih podanika koji se ne predaju tek tako.

Avantura počinje na planetu Bombopolis, svijetu prepunom nanizanih platformi.

Naš glavni junak ima mnoštvo različitih sposobnosti, od skakanja i penjanja po platformama do korištenja opakog tajnog oružja pod imenom RIG. RIG je nekakva "munja" pomoću koje Wex uhvati protivnika i onda njime mlatara lijevo-desno sve dok mu toliko ne pozli da više nikad ne pomisli na spačke i uznemiravanje poštenih ljudi (neprijatelj zapravo eksplodira, ali ovako ljepše zvuči).

3D KOJI?

Wild 9 je igra napravljena u 2D-u, no s obzirom na odličnu kameru koja kao da cijelo vrijeme budno prati baš sve iz svakog mogućeg kuta, dobivate osjećaj da je riječ o 3D-u, što je samo jedan primjer koji pokazuje zašto je igra toliko posebna.

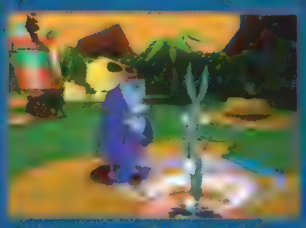
Grafika je u ovoj igri nešto savršeno. Svi su likovi razrađeni do najsitnijih detalja, čime poprimaju određenu osobnost - oni su, zapravo, savršenstvo u malom. Stoga pred sobom imate "prava" mala gotova bića, a ne mutna, zbrčkana i nedovršena lica.

Glazbi i zvukovima koji obilježavaju likove i različite specijalne efekte posvećena je jednaka pozornost pa se neće dogoditi da vas ometaju nekakvi iritantni zvukovi ili da se nađete u potpunoj tišini. Igra nije preteška iako, kao i u većini ostalih, postoje trenutci u kojima vas tjera da zaboravite sve ono što je u njoj dobro.

Bilo kako bilo, bio je pravi užitak zaigrati je ponovno jer sam sad nešto "pametnija" i imam "više strpljenja" za otkrivanje novih stvari - ne bi čovjek vjerovao, ali u igri su se doista pojavile stvari kojih prije "nije bilo". Znam, u međuvremenu se pojavila cijela gomila novih igara, no ipak je *Wild 9* jedinstveni dokaz da jednoj igri ne treba mnogo da bi postala omiljena, jedinstvena i neponovljiva (Zrno, hvala ti na ovoj rubrici - malo ulizivanja uredniku nikad na škodi). ⊗

MOŽE I DRUGAČIJE

Ako ste još uvijek u onoj maloj skupini ljudi koja dosad nije odigrala *Wild 9*, sram vas bilo, no još uvijek se možete iskupiti. Dok kod frenda ne pronađete tu igru, odigrajte *Pandemonium* (bez obzira jeste li to već učinili) koji po mom skromnom mišljenju također zaslužuje mjesto u našoj konzolici. Ako ste pak silno tvrdoglavi i to ne želite ni pod koju cijenu, uvijek postoji još neka alternativa (bolja ili lošija), primjerice, *Bugs Bunny* ili *Gex*, pa kako kome...



Hardver manija 2000/2001

Dok ovo čitate, PlayStation 2 je vjerojatno već u prodaji, a do kraja godine očekuje nas i gomila novog hardvera. Što nam pripremaju četiri možda najveće tvornice igraćeg hardveraja... (većina će proizvoda biti za oba PlayStationa :-)) PIŠE Ivan Bolkovac

Blaze

Michael Schumacher GTR Wheel

Schumi može biti zadovoljan. Osim što je nakon duge suše konačno potvrdio prvo mjesto u F1 donijevši Ferrariju dvostruku krunu ove sezone, dobio je i svoj volan. Naime, Blaze je odlučio na svoje volane staviti sliku gorepotpisanog prvaka (koji to tada još nije bio) i time, naravno, povećati prodaju. Osim Schumija koji nam se smiješi s kutije, spomenimo još neke prednosti ovog volana: dvije vrste mjenjača (*tiptronic* i ručica), *dual shock*, gumirani rukohvat i poboljšanu kontrolu upravljača, ali i papučica. Toplo se nadam da ću ga uskoro iskušati :).

Micro Racer GT

Ono što mi je kod ovog volana najviše zapelo za oko jest to što ima ugrađen TCS (traction control system). Ne znam što bih na to rekao. Uskoro će početi ugrađivati karbonske dijelove u volane radi bolje akceleracije ili će malo "popraviti" dizajn da bi se smanjio otpor zraka radi štednje goriva :). Eto. Ima još: kompaktan dizajn, ugrađena svijetleća ljestvica jačine pritiska na papučicu, gumirani rukohvati, mogućnost igranja i kad vam je upravljač u krilu, a tu je i *dual shock*. Jedino nisam uspio vidjeti papučice.

Cyber Shock Infrared Controller

Jedan od najljepših kontrolera za PSX je dobio i bežičnu verziju. Ima *dual shock* podršku i turbofunkciju, a sve nadopunjava uistinu izvrsnim dizajnom.

Palm Pad Junior

Još jedan stilski osviješteni kontroler koji osim što je lijep za oko, nudi i kompaktni dizajn, *mikroswitcheve*, *turbo*, *slow* kao i *dual shock* podršku. Najuočljiviji je detalj velika srebrna "gljiva" koja služi kao D-pad. Kompatibilan je i s PS2.

8 & 16 MB True Memory Card

Nabavivši jednu od ovih kartica, mislim da ste se, što se toga tiče, osigurali doživotno. S obzirom da one ne koriste kompresiju podataka, nego pravu memoriju, vaši bi podaci trebali biti sigurni.

Pro Shock Lite

Sličan smo kontroler već testirali, a rezulatati su bili uistinu na zavidnoj razini. Razlikuju se samo u dimenzijama. Dakle, uštedjet ćete prostor i dobiti izvrstan kontroler za tabačine.

Thrustmaster

Shock2 RF Controller

S ovim kontolerom bežični upravljači ulaze u novo razdoblje - radiokomunikacija. Da, dobro ste čuli, nema više pucanja veze na posljednjem nivou jer je mama odlučila baš sad tuda prošetati. Naime, njima nije potrebna vizualna komunikacija kao dosad korištenim IR (infracrvenim) zrakama. Osim stabilne bežične veze dosega 7 metara, nudi još i *negcon mod*, *dual shock* i 10 tipki. Jedina loša stvar je vrijeme trajanja baterija - samo 8 sati.

Xploder

Ova nam je stvarčica već duže vrijeme poznata pod imenom Xplorer, što uistinu i jest. Jedino čime se razlikuje od njega je kompatibilnost s 9000 serijom PSX konzola koje nemaju paralelni port. Ipak, ako netko nije čuo, riječ je o izvrsnom *cheat cartridgeu* koji nudi oko 2000 postojećih kodova, a nove možete skinut s neta, CD-a ili ih, pak, sami naći. Tu je još i mogućnost spremanja do kapaciteta 8 memorijskih kartica.

Rave Station

Još jedan sag :)

Competiton Pro

Pro Racer Pad

Ovaj je kontroler kombinacija običnog *dual shocka* i *jogcona*. Ima podršku za *dual shock* kao i sve pripadajuće tipke. "Višak" su kotač za upravljanje u vožnjama, već viđen kod *jogcona*, te analogne tipke za gas i kočnicu. Zvuči primamljivo...

Power Shock

Ovaj se kontroler u ovom opisu našao ponajprije zbog svog neobičnog dizajna koji me podsjeća na tri slijepljena jaja i par tipki na njima. Ima punu podršku za *dual shock* kao i turbofunkciju.

Laser Gun

Još jedan pištolj s papučicom i rumble efektom. Nažalost, neme nikakve veze s laserom. Inače, to je sasvim pristojan pištolj, a ako je vjerovati proizvođaču, onda je i 100 posto precizan :).

Infra Red

Ovaj je bežični kontroler maštovitog imena još jedan u nizu bežičnih dodataka. Ima sve funkcije kao i običan *dual shock* te turbofunkciju i mogućnost spajanja 2 kontrolera na jedan PSX.

Pro Racer 2

Ovo je volan prilično zanimljivog dizajna i sa svim standardnim funkcijama, uključujući i *dual shock* i ručicu mjenjača. Ima mekane rukohvate - od silikona :).

Logic 3

Za PS2...

Čini se da proizvođači nipošto ne žele zakasniti na izlazak PS2 konzole pa su neki već predstavili proizvode ekskluzivno za nju. No, Logic3 je ipak otišao najdalje. Referentni dizajn nekoliko njihovih proizvoda toliko sliči na PS2 da bi ih Sony mogao tužiti zbog povrede autorskih prava. Nadamo se da neće jer će, sudeći po ovim slikama, izgledati vrlo *cool*. Uostalom, uvjerite se sami ;).

Games station 2

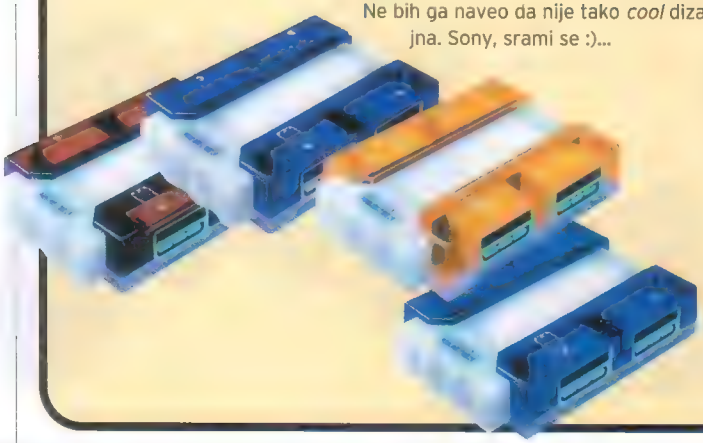
Dakle, kad nabavite novog crnog ljubimca, trebat će vam i mjesto gdje ćete spremiti sve svoje nove CD-ove... oprostite, DVD-ove :). Za to će se pobrinuti ova "kutija" koja će se u uspravnom položaju stopiti s novom konzolom. U nju, osim CD-ova, stanu i dva *dual shock* kontrolera i nekoliko memorijskih kartica.

Games station 3

Stariji je brat gorespomenutog "spremnika", a razlika je u tome što će on doći s druge strane spajajući se s nižom stranicom (vidi sliku). Napravljen je tako da u nj stane 12 kutija s DVD filmovima i igrama kao i do 9 memorijskih kartica. Za upotrebu s PS2 u vertikalnom (uspravnom) položaju.

Multi Link

Ne bih ga naveo da nije tako *cool* dizajna. Sony, srami se :)...



Space Wheel

Ovo je jedan od najneobičnijih dodataka koje trenutačno opisujem. Riječ je o hibridu između volana, kontrolera i *joysticka*. Zapravo, to je kotač promjera 25 cm na postolju koje se može pomicati oko obje svoje osi s kutom okreta od 90 stupnjeva, a na sebi ima digitalne kontrole. Ima podršku za *dual shock* kao i papučice. To bi uistinu mogao biti jedan od najsvestranijih kontrolera za PS(2).

P99K P7K

Ovo su dva nova pištolja tvrtke Logic3. Ne nude ništa osim standardnih značajki poput *recoila* i *guncon* funkcije, a Logic3 tvrdi da su i vrlo precizni zahvaljujući svjetlosnom senzoru. Vidjet ćemo...

ScreenBeat SoundStation 2

Ovo je jedan od onih dodatka koje bih bezuvjetno volio imati. Riječ je o *subu* s dvama satelitima PMPO snage 300 W (realno, mnooooogo manje) stiliziranih tako da odgovaraju uz PS2, ali će i sami vrlo dobro izgledati. Sve se kontrole (glasnoća i bas) nalaze na *wooferu*, a adapter je uključen. Jedva čekam...

Topdrive Roadster

Ovaj novi volan nudi uistinu nešto posebno. Naime, moguće ga je postaviti čak u 8 modova od kojih je jedan kompatibilan s JogConom (hm... znači li to i *force feedback*?), a moći ćete ga priključiti i na N64. Dizajniran je tako da ga držite nogama pa je zbog tog specifičnog položaja upravljač podesiv po visini. Naravno, možete ga koristiti i na stolu. Na posljetku, tu je i Immersionova Touchsense tehnologija za vrhunsku preciznost.

SONY PSONE

Ovaj je mali lud!

Moram reći da je ovo vrlo čudna recenzija. Naime, riječ je o proizvodu koji je zapravo smisao našeg postojanja. Ili je to možda bio njegov stariji, i veći :), brat?

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	SONY
CIJENA	1350 KN
U HRVATSKOJ	GMC, TEL 01/3887-100
UPORABLJIVOST	ODLIČNO
KORISNOST	SVE VEZANO UZ PS

GOOD	dimenzije, izgled, težina...
BAD	ništa (pa to je PS, ljudi :)))

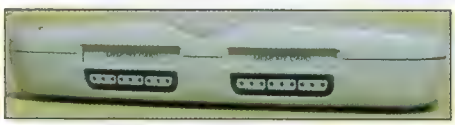
net.connect

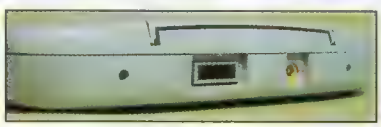
www.sony.com

Od prve najave ovog malog čuda nisam vjerovao da to može biti tako malo. Doista, očekivao sam nešto veće. Ali ne, Sony je rekao: Malo je dobro. I moram reći da se slažem s njim: ovaj me mali osvojio na prvi pogled (ne nije ono što neki misle :)). Dimenzije su mu 19x14x3 (određeno ravnalom ;)) što tek "malo" odstupa od veličine prosječnog (hmmm - prosječnijeg) discmana. Lijepih je i zaobljenih linija koje su izvedene tako da naglašavaju izgled i stil starijeg brata. Osim u veličini te broju tipki i izlaznih portova, razlike su i u nedostatku nekih dijelova. Prvo sam primijetio nedostatak *reset* tipke, a pomnijim pregledavanjem uočio sam da nema ni paralelnog ni serijskog (link kabel) porta. Multi AV out je ostao isti pa svi stari kabeli (uključujući i RGB) rade na njemu. Što se tiče napajanja, tu je Sonyjev perolaki adapter pa se PSone "šteka" preko standardnog adapterskog ulaza. Sprijeda je sve ostalo isto pa će sve periferije koje su radile i sa starcem raditi i na PSoneu. Zajedno s njim dobivate i standardni paket opreme: AV kabel, scart adapter i sve potrebne upute. Tu je naravno i *dual shock* kontroler, posebno prilagođen za nj. Osim što je bljeđi, nešto je i lakši od standardnog, a i kabel mu je malo tanji (op. u.). To su tehnikalije, a...

KAKO RADI?

Radi? Radi baš sve ono što i vaš sad već bivši PlayStation. Od trenutka kad ga uključite u struju nema dvojbe čije srce kuca u tom malom tijelu. *Boot screen* je ostao isti, a sučelje je slično modelu 5502 (sive kockice). Neznatne razlike su u sličicama i u ekranu koji paklenski pocrveni ubacite li štogod nedopušteno. U igrama se ponašao identično starijem bratu osim što je možda mrvicu brži u učitavanju (subjektivni dojam) i definitivno malo tiši. Zapravo, kad pogledam malo bolje, tu nema ničeg što već nismo vidjeli (dok se ne pojavi baterija i LCD zaslon) pa onima koji već imaju "običan" PS preporučujem da na njemu i ostanu, a onima koji razmišljaju o novom preporučujem ga svakako. Naravno, ako vam je mobilnost na prvom mjestu, dvojbe nema jer, osim što izgleda nevjerovatno cool, stane u omanju torbu. Sve u svemu, ocjena je 5. ⊗





P&O

CHEATS

Tomorrow Never Dies

Šifre utipkavate kad sa START pauzirate igru:

Otpornost na metke
SELECT SELECT ○ ○ △ SELECT

Prolazak kroz zidove
SELECT SELECT ○ ○ △ △ △ △

Sva oružja
SELECT SELECT ○ ○ L1 R1 L2 R2

Završetak misije
SELECT SELECT ○ ○ SELECT ○

Street Skater 2

Šifre utipkavate tijekom igre:

Svi likovi
← ← ○ ○ L1 → R1

Sve staze
← → ← → ○ ○ L1 ○

Sve daske
○ ○ □ ○ △ □ ○ R1

Sandi

Crash Team Racing

Stipe nam je poslao šifre koje nismo objavili u prošlom broju.

U glavnom je izborniku potrebno držati L1 i R1 dok ne čujete zvuk koji vam daje do znanja da možete unositi šifre, a tada pritisnite (i dalje držeći pritisnute one dvije tipke):

za bezbroj bombi
△ → ↓ → ↑ △ ←

za Penta Penguin
↓ → △ ↓ ← △ ↑

za turbobrojač
△ ↓ ↓ ○ ↑

za bezbroj Wumpa voća
↓ → → ↑ ↑

za "nevidljivost na pick-up"
↓ ← → ↑ ↓ → →

Dino Crisis 2

Da dobijete neograničeni broj granata za bacač, završite igru za manje od 3 sata.

Da biste vidjeli golu Reginu, na naslovnom ekranu držite R1 i pritisnite ↑ ↓ ← → □ - znat ćete da ste dobro unijeli šifru kad začujete Reginin vrisak.

Za neograničeno streljivo završite igru pokupivši svih 11 Dino fileova.

Da otključate Dino Coliseum, dovoljno je završiti igru.

Filip i Mladen

Stiže nam zima

Dani i noći su sve hladniji pa sve češće ostajemo u toplim sobama i kopamo po starim igrama u potrazi za naslovima koje još nismo završili. Ili se to samo meni čini, no jedino tako mogu objasniti brojnost starih igara na ljestvici najtraženijih rješenja. No, čitatelj je uvijek u pravu (osim kad nije), stoga se Krešo potrudio i odigrao *Clocktower 2*. Usput, vidi se da dobro osluškujemo glas naroda pa smo pripremili i nekoliko rješenja novijih igara za koje su ovaj mjesec pristigli deseci pitanja. Naravno, opet će se naći netko tko će prigovoriti da za *Parasite Eve 2* ne treba rješenje ili da je previše posvetiti toliko stranica jednoj igri koliko smo ih posvetili *Alundri 2*. U jednom od pisama je neki čitatelj rješenje za *Tenchu 2* opisao "glupim kao da ste rekli da se u *MGS-a* trebamo šuljati". A onda u drugom dobijem pitanje kako prijeći prvi nivo u *Tenchuu* i, koliko sam shvatio, čovjek nije mislio na trening misije. Momci, dogovorite se! U svakom slučaju, mi udovoljavamo većini, što znači da objavljujemo rješenja za koja je pristiglo najviše glasova.

Još jedna zanimljivost je da smo dobili i prvo pitanje za igru za PS2, no mislim da je ipak bila riječ o šali, a ni pismo nije potpisano. Ipak, treba se pripremiti jer na ozbiljna pitanja za igre s nove konzole sigurno nećemo morati dugo čekati. Ne bojte se, nećemo zaboraviti odgovarati na pitanja i pisati rješenja za PS, samo će se na tablicu useliti i neki drugi naslovi.

Uz pozdrav,
Bero

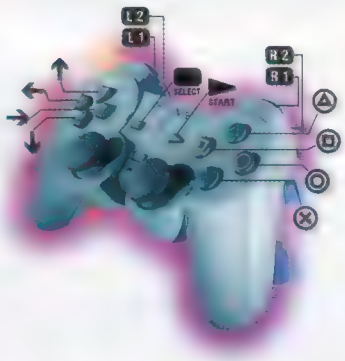
JEDNA MALA NAPOMENA

Pišite nam na adresu: Čakovečka 17, 10000 Zagreb (ZA PSX-HELPLINE)
ili na e-mail: psx_helpline@janus.hr

LEGENDA

Oznake u tekstu
→ ← ↑ ↓
START SELECT
○ □ ⊗ △
L1 L2 R1 R2
odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.

Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.



TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
Clocktower 2	20
Blood Omen: Legacy of Kain	19
Colony Wars: Red Sun	19
Tomb Raider 2	17
Hard Edge	15
Echo Night	15
Final Fantasy 7 – sitnice i tajne	14
Dracula	14
Tomb Raider 3	13
Ten Chu	12
City Of Lost Children	11
WWF Smackdown	11
Warhammer: Dark Omen	10
Alone in the Dark 2	9
Tomb Raider	7
Dino Crisis 2	6
Special Ops	6
Men In Black	5

GAMESHARK

U svezi nekoliko upita u stilu "što je to Gameshark?", objavljujemo sliku dotičnog stroja uz kratko objašnjenje: riječ je o dodatku za PlayStation pomoću kojeg možete upisivati posebne šifre u većinu igara, ali i činiti mnoge druge stvari (gledati animacije i slušati glazbu iz igara, snimati pozicije na nj umjesto na memory card, kreirati svoje šifre...) ovisno o modelu koji kupite. Ranije inačice Gamesharka uključivale su se u paralelni port na stražnjoj strani PlayStationa, a kako je isti u posljednjim inačicama konzole izbačen, najnoviji se Gamesharkovi uključuju umjesto memorijske kartice.

DRACULA

Ivan *pita što napraviti kad uđeš u bunar.* Jednostavno idi tri ekrana naprijed do stuba, zaobiđi ih i popni se gore te ondje pokupi svjetiljku. Vrati se dolje i idi do mračnog ugla, gdje je držač za svjetiljku. Pogledaj svjetiljku i stavi je u držač, povuc se unatrag jedan ekran i pogledaj u donji desni kut gdje ćeš naći uže s kukom. Vrati se do bunara i pogledaj gore. Produži naprijed i izađi iz bunara. Idi preko mosta udaljenog nekoliko ekrana i gledaj ga kako se ruši. To bi ti zasad trebalo biti dovoljno.

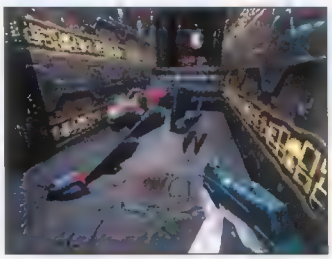
O RJEŠENJIMA I NJIHOVOJ KORISNOSTI

Povremeno dobivam pisma o tome kako ovo ili ono nije pokriveno našim rješenjima, pa sam odlučio Kreši dati priliku da na njih odgovori, što će vjerojatno pomoći i drugima koji imaju slične muke.

Dakle, ***Jasna*** *ima problem u* ***Broken Sword: Shadow of The Templarsu*** *jer ne zna gdje naći gral koji treba dati svećeniku*, a Krešo kaže: "Ako si po rješenju igrala sve dovde, moguće je da mu ne moraš dati gral nego samo porazgovarati o njemu. Ako nisi, provjeri što nisi učinila."

Dino *nam je, pak, uputio pitanje koje je postavilo još nekoliko čitatelja, a odnosi se na* ***Covet Ops: Nuclear Dawn*** *i gumb kojim možete otkvačiti 1. vagon kompozicije.* Krešo kaže: "Da bi dobio završetak A, Billy mora preživjeti, trebaš pokupiti sve memoe i MORAŠ otkvačiti 1. vagon. U njem je kontrolna ploča na kojoj je memo i prekidač za otkvačeni vagon, a važna stvar koju nisam spomenuo u rješenju je da **MORATE SVE NAPRAVITI KAKO JE U RJEŠENJU INAČE NEĆETE MOĆI OTKVAČITI 1. VAGON.** Sličan je odgovor i Tomislavu koji pita za karticu u istoj igri.

Što se tiče ***Marka i Matea*** *koji postavljaju pitanja za* ***In Cold Blood,*** ni oni nisu dovoljno pozorno pročitali rješnje - potrebno je upotrijebiti nekoliko računala koja nisu sva u istoj sobi. Stvar je u tome da mnogi od vas uzmu rješenje tek kad negdje zapnu (što je prirodno, i ja tako radim kad mi nešto ne ide), a ne pogledaju jesu li sve ostalo napravili kako treba DO MJESTA GDJE SU ZAPELI. I onda poslije u igri nastaju problemi kad nešto što niste napravili prije, dok još niste igrali po rješnju, onemogućuje da napravite nešto što bi, po rješenju, trebalo biti moguće.



QUAKE 2!!!!!!!!!

Iako su nam Mladen i Filip poslali neke šifre, ispostavilo se da ne rade (za razliku od šifri koje su poslali za Dino Crisis 2 koje sasvim lijepo rade, a naći ćete ih među ostalim šiframa).

Ovaj nas je mjesec razveselio ***Miran*** *koji nam je poslao mali, ali vrlo korisni trik za ovu igru.*

Kao prvo, potreban vam je *chaingun* i nešto streljiva. Počnite pucati, a kad vam metci dođu do 40, brzo stišćite naizmjence ◎ i △, sve dok ne padnu na nulu. Ako ste dobro izveli trik, na kraju će vam umjesto crvene nule koja svjetluca kao oznaka da nemate metaka, pisati nula koja ne svjetluca i imat ćete neograničeni broj metaka za *chaingun*.

Moram priznati da meni nije uspjelo izvesti trik ni nakon nekoliko pokušaja, ali mom prijatelju jest - dok sam ja gledao. Znači, moguće je. A beskonačno streljivo za *chaingun* zgodna je stvar, gotovo jednako dobra kao neranjivost. Miranova preporuka za lakše izvođenje trika je da desnom rukom držite ⊗, a lijevom naizmjence pritišćete ◎ i △.

Svaka čast, Mirane!

Volio bih vas upoznati

BUSHIDO BLADE 2

Nepotpisani čitatelj poslao nam je svoju verziju borbe s *bossovima* u ovoj igri: Ako igrate s Narukagami školom, borit ćete se s *bossom* koji na prednjem dijelu tijela ima neprobojan oklop. Pridite mu sleđa, ali ne preblizu, pa mu bacite nož u leđa (R2+◎).

Sa Shainto školom *boss* će se teleportirati čim se vaša oštrica približi njegovom tijelu, no možete iskoristiti njegovu slabost - teleportiranje je svaki put sve kraće i svaki put će se teleportirati sve bliže vama - kad vam bude dovoljno blizu - sredite ga.

RIVEN

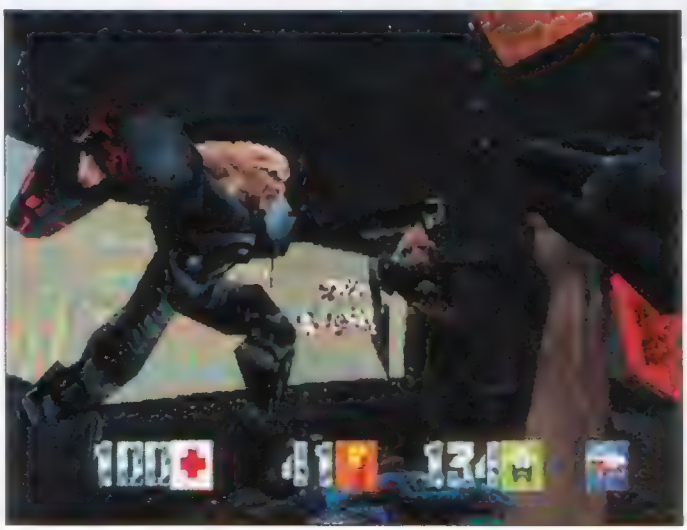
Vedran *muku muči sa samim završetkom igre, tj. zagonetkom na Generator Islandu i otvaranjem Star Fissurea.*

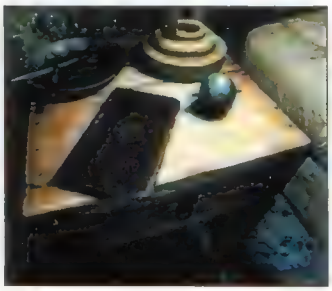
Kao što si i sam shvatio, potrebno je nešto učiniti s teleskopom. Evo što: pogledaj lijevu nogu teleskopa i skini potporanj, potom načini klik na pokrov u sredini gdje su gumbi - tu moraš upisati kombinaciju koju si uspješno dešifrirao iz Catherinine knjige.

Kao što i sam kažeš, shvatio si da je šifra drugačija za svaku igru, ali je nije teško dešifrirati. Potom klikaj na ručku da se otvori pokrov.

Sad pogledaj gumb na desnoj strani ograde teleskopa i okreni ručku oko njega tako da bude usmjerena prema dolje i potom pritisni gumb - teleskop će probiti staklo koje pokriva *fissure*. I to je kraj.

Završna je animacija malo zbunjujuća i ostavlja mogućnost za još jedan nastavak.





CHEATS

Twisted Metal III

Za ***Marka***

Seksi inačica Flower Power
kao šifru unesi ←□□□←
Neograničeno streljivo
kao šifru unesi △◎↑→↓
God mode
kao šifru unesi L1□⊗R1►
Velika Ricochet bomba
kao šifru unesi ←→←→↑
Freeze raketa
kao šifru unesi △↑◎→►
Računalo ignorira *power-upove* s energijom
kao šifru unesi ↓L1↓►△
Svi *power-upovi* su navođene rakete
kao šifru unesi ►R1L1►►
Svi *power-upovi* su napalm
kao šifru unesi ►►L1L1L1
Računala napadaju samo vas
kao šifru unesi L1R1L1R1R1
Super Napalm
kao šifru unesi R1R1L1L1L1
Warehouse nivo
kao šifru unesi □□□←←
zatim, odaberi Deathmach i izaberi bilo koji nivo i vozilo
Igraj kao Minion
kao šifru unesi ←←←→→
Igraj kao Sweetooth
kao šifru unesi →→→←←

Star Wars: Jedi Power Battles

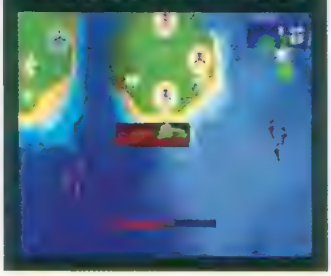
Još par vrlo traženih šifri za ovu igru koje nam je poslao **Karlo**. Pauziraj igru i potom upiši:

Laser guns
□△△◎SELECT
Biranje nivoa
L1⊗⊗⊗◎◎◎□□

Frogger

Za ***Damira***

Neograničeni broj života
pauziraj igru i pritisni
→□△□△⊗
pojavit će se poruka koja označuje da ste dobro unijeli šifru
Sve zone
pauziraj igru i pritisni
→□△□△R1L1R1L1◎
pojavit će se poruka koja označuje da ste dobro unijeli šifru
Odabir nivoa
pauziraj igru i pritisni
→□△□△R1L1R1L1△◎↓



CHEATS

Mortal Kombat 4

Za *Dražena*
Unesi kombat kod 302 213 na 2 Player vs. Ekranu.
Izađite iz borbe i udite u *options* izbornik, označite "Versus Screen Enabled" i držite obranu + trčanje (ovisno koje ste tipke namjestili za te funkcije).
Otvorit će vam se ove opcije (možete odjednom koristiti samo jednu):

Ending
gledanje završne animacije nakon samo jedne borbe

Fatality 1
trenutačni *fatality* pritiskom na DOLJE + HP

Fatality 2
trenutačni *fatality* pritiskom na DOLJE + HP

Level fatality
trenutačni *fatality* u Goro's Lair (šiljci) ili Prison (ventilator) pritiskom na DOLJE + HP

Slijedeći kombat kodovi imaju ove efekte:

Efekt	Kod
Pobjeda jednim udarcem	123 123
Noob Saibot mode	012 012
Red Rain (na Rain nivou)	020 020
Explosive Kombat	050 050
Izvučena oružja ne možete izgubiti	002 002
Isključivanje bacanja	100 100
Isključivanje maksimalne štete	010 010
Slučajno oružje	[illegible]
Mnogo oružja	555 555
Silent Kombat	666 666
Velike glave	321 321
Goro's Lair level	011 011
The Well level	022 022
Elder God's level	033 033
Tomb level	044 044
Rain level	055 055
Snake level	066 066
Shaolin Temple level	101 101
Living Forest level	202 202
Prison level	303 303
Ice Pit level	313 313

DINO CRISIS 2

Davor** ima problema s podvodnim prostorijama* ove igre koja se vrlo brzo popela na ljestvicu najtraženijih rješenja. Nastavi li istim tempom, brzo će doći do vrha. S obzirom da su, uz Davora, o istom problemu pisali i ***Marija, Ivan i Marko, evo malo detaljnijeg osvrta.
Kad se spustiš, u dizalu pogledaj monitor i začut će se upozorenje. Kad dobiješ kontrolu nad Reginom, upotrijebi Sub Weapon da restartaš generator. Postoje tri prekidača, označimo li ih kao 1, 2 i 3 (gledajući slijeva nadesno), iskušaj ovu kombinaciju koja bi trebala raditi: 1,2,3,2,3,2,1,3,3,1,2,1&3 (zajedno), 1&3&2 (gotovo zajedno).
Slijedi animacija nakon koje se trebaš popeti ljestvama, uzeti ronilačko odjelo i Mechanic's Note, pa se spusti dolje i upotrijebi računalo. Slijedi još jedna animacija. Preporučujem upotrebu Shockwavea da onesvijestiš protivnike, a nakon toga ih sredi Needle Gunom. Idi stazom nadesno i nakon skoka prođi kroz vrata nalijevo.
Tu pokupi Preventive Maintenance file te kupi Aquagranade i metke za borbu s *bossom*. Idi desno do Transport Passagewaya 1. Tu se samo pazi protivnika i idi do TP 2, gdje nastavi dalje 2-3 ekrana do dizala koje zasad ne radi. Produži u Cooling Water Circulation Chamber i idi do vrata pa skoči na kutije pokraj njih. Idi desno do napuklog stupa, napucaj ga Aquagranadeom pa uđi u TP2.

Crveno svjetlo koje vidiš je prekidač energije za dizalo. Upotrijebi ga i pokupi čep, pa se vrati do CWCC i upotrijebi čep na računalu. Upotrijebi računalo, pogledaj animaciju i idi do mjesta gdje si skočio na kutije, pa prođi kroz vrata. Upotrijebi dizalo na lijevoj strani i idi lijevo, gdje pokupi City Keycard i Dino File ispred dizala te uđi u nj. Prođi kroz vrata i boriti ćeš se s *bossom* - Plesiosaurusom.

THRILL KILL

Ova se igra već nekoliko puta pojavila u pismima, ali kako ste tražili samo šifre, a takvih je zahtjeva bilo i za druge igre, ona se nekako uvijek našla izbačena, dijelom i zato što nismo baš bili voljni o njoj pisati. No, sada je ***Tomislav*** (kojem neću zaboraviti šalu o *Silent Hillu*) napisao iznimno dugo pismo o njoj u kojem nam se jada da ne može vidjeti animacije likova iako ih je otključao neumornim igranjem (i postavlja mnoga druga pitanja), pa je red da joj se malo posvetimo.
Dakle, za one koji nisu znali, *Thrill Kill* nikad nije izašao. Igra je bila gotovo dovršena kad je Westwood studio prešao iz ruku Virgin Interactivea u vlasništvo Electronic Artsa koji je odmah objavio da ne želi svoje ime vezati uz igru takve tematike i sadržaja. Ono što je došlo na crno tržište je kopija demoinačice u kojoj neki dijelovi igre nedostaju, kao što je Tomislav primijetio. Ako ste nekim putovima (neću pitati kojima) došli do te igre, možete biti mirni - s obzirom da nikad nije izašla, zapravo je nije ilegalno kopirati. Ipak, nemojte se tužiti da vam se blokira ili da vam opcije ne rade, stvar je u tome da imate nedovršenu inačicu (a dovršena i ne postoji) i tu vam nitko ne može pomoći.

NET-DILEME

Eto, jedan broj propustim nešto reći o news grupi **hr.rec.games.psx** i već dolaze pisma da me podsjete. Pita me Andro: "Zašto reklamiramo grupu kad nema veze s časopisom?" Zar mi reklamiramo sve o čemu pišemo u časopisu? Mislim da ne, za to postoje posebne stranice s oglasima kojih je, morate priznati, u PSX-u relativno malo u odnosu na druge publikacije. Mi jednostavno PIŠEMO o svemu što se događa vezano uz PlayStation pa ću tako spomenuti i tvoj prijedlog da se kreira *chat* kanal za ljubitelje PlayStationa. Vjerujem da će se tog posla prvi prihvatiti ljudi iz news grupe za koju kažeš da je "puna virusa". A nije. Ja bio i vidio.
U posljednje vrijeme nemam mnogo vremena pratiti što se ondje zbiva, stoga otiđite pogledati sami. A što se tiče *www* stranica PSX-a, njih će biti. Kada?
Svi se nadamo uskoro...

PONOVNO MUKE S MEMORY CARDOM

Ovaj nam je put pisao Luka te čak nacrtao memorijsku karticu s kojom ima problema (riječ je o proizvodu X-Technologiesa) u mijenjanju "stranica" (naime, to je kartica na koju stane 8 puta po 15 blokova, tj. 8 puta više nego na normalnu karticu, s tim da svaka "stranica" ima po 15 blokova). Žao nam je što uz memorijsku karticu nisi dobio upute, a možemo ti (i drugim čitateljima koji imaju istu karticu) prenijeti savjet koji nam je poslao Mladen - blokove na kratici pokušaj promijeniti držeći SELECT i pritišćući R1 ili L1.

TENCHU

U posljednja dva mjeseca bilo je nekoliko pitanja o tome koji sve nastavci Tenchu igre postoje? Ukratko, za europsko tržište postoje samo *Tenchu: Stealth Assassins* i *Tenchu 2: Birth of the Stealth Assasins*. U Japanu su još izašli i *Tenchu Shinobi-Gaisen*, zapravo inačica prvog *Tenchua*, ali s editorom nivoa i *time attack* modom igranja, te *Tenchu Shinobi-Hyakusen*, sastavljen od nivoa napravljenih editorom iz *Tenchu S-G*. Iako je te dvije japanske inačice relativno teško naći, čini se da je nekoliko primjeraka stiglo i u Hrvatsku, stvorivši nedoumicu je li riječ o nekom novom nastavku. Nažalost, nije. Riječ je o starim igrama s engineom iz prvog *Tenchua*, ali s povelikim brojem nivoa za fanatike željne ninja akcije. A gdje da ih nabavite? Raspitajte se na poznatim mjestima, ne vjerujem da ćete ih naći u trgovinama.

Zapeo sam u jednoj misiji, ali ne znam točno koja misija. Možete li mi pomoći?

ALONE IN THE DARK 2

Ivana je zapela u toj staroj igri na mjestu kad s Grace treba donijeti ključ Carnbyju. Čini se da je sve napravila, ali je uvijek "srede" kuhari.
Ako si prije toga upotrijebila kapetanov štap na oznaci na podu u spavaćoj sobi na drugom katu, možeš slobodno otići u kuhinju i riješiti se kuhara na jedan od ovih načina:
kad uđeš u kuhinju, odmah izađi kroz vrata na hodnik i kuhar će se poskliznuti na ledu, pa možeš ponovno ući u kuhinju;
kad uđeš u kuhinju, izađi van i uđi kroz velika vrata u sobu za stražare. Stavi medvjedića ispod sklopivog kreveta i stisni se između orgulja i zida. Upotrijebi žeton na orguljama i krevet će pasti na čovjeka kad pogleda medvjedića
Sada samo idi do dizala za hranu i Grace će biti zarobljena, no nema veze, kontrola će prijeći na Carnbyja, samo drži → da dobiješ ključ.

Iako su u posljednjem broju došla dva pisma u kojem traže da ukinem ovaj okvir, u ovom mi broju neki pišu "odgovori mi barem napisavši moje ime u onom dijelu na kraju, da znam da pismo nisam pisao bez veze". E, pa, niste pisali bez veze, čak i ako niste dobili veliki odgovor. I hvala na svakom pismu.
Miran; Boris; Tomislav - evo kompletnog rješenja za PE2 u ovom broju, a *Koudelka* čeka da se za nju nađe mjesta jer je ipak malo manje tražena; **Igor, Dražen i Danijel, Marco** - i ovaj glas je ubrojan, ali moram te ponovno "otpiliti" - rješenja nećemo ponovno objavljivati iako ima nade da se pojave na Internetu, gdje će biti besplatno dostupna; **Igor** - evo ga na vrhu tablice!; **Krešimir** - kao što vidiš, CW3 je pri vrhu i rješenje je u izradi; **Mirza; Mladen; "Neznanac"; Dalibor; Zoran** - evo ne samo šifri, nego i kompletnih savjeta za THPS2; **Mladen** - rješenje za MGS odavno je objavljeno; **Miljenko** - rješenje za PE2 je tu, a *Clocktower 2* pri vrhu tablice; tko bi mogao reći da ne ugađamo čitateljima?; **Vedran; Rene; Dino** - evo, i ti si pomogao da Dino dođe na ljestvicu, a sudeći po broju glasova, brzo će se popeti; **Marko** - to je rješenje već objavljeno; **Marijan; Matija** - rješenje za ICB je već objavljeno; **Ivan** - nije "chain", nego chaingun, tj. mitraljez; **Oli** - pročitao sam pa se čak i osvrnuo na tvoje pismo u uvodniku; **Dado; Goran; Ante; Zlatko** - o FF8 smo već pisali, a kad smo kod toga, zašto ti o sebi govoriš u množini?; **Danijel; Dean** - na sva tvoja pitanja odgovoreno je u prošla 2-3 broja pa prelistaj stare primjerke da ne dosađujem ljudima pišući istu stvar ponovno; **Damir; Cedrus; Vlado; Mehmed; Darko** - nadam se da nisi dobio "žohara"; **Suzana** - iako mrzim djevojkama reći "ne", nažalost, moram ti ponoviti da rješenja ne šaljemo e-mailom, čak i ako ih triput zatražiš; **Jan** - rješenje ti je objavljeno, samo ga precizno slijedi; **Marinka; Damir i Marino; Luka; Duje; Jason; Dejan; Petar** - žao mi je, ali nemam.

CHEATS

X-Com Terror of the deep

Za *Marka*

Novac
kao ime baze unesi AEIOU, dobit ćeš hrpu novca, a većina će predmeta stajati samo 1 dolar

Supervojnici
kao ime baze unesi JUSTLIKEME, svi će novi vojnici imati najbolji oklop i najviši čin

Besplatni predmeti
uđi na ekran za proizvodnju, odaberi predmet i "OK" ne unijevši broj komada ili broj radnika. Odmah se potom vrati na isti ekran, odaberi željeni broj radnika i samo jedan predmet - izgradit će se a nećeš potrošiti ni dolara

Spider-man

Za *Nekog i Damira*

Master code
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi EEL NATS
da otključaš sve *cheatove*

Odabir nivoa
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi XCLSIOR
da otključaš opciju za odabir nivoa

Neranjivost
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi RUSTCRST

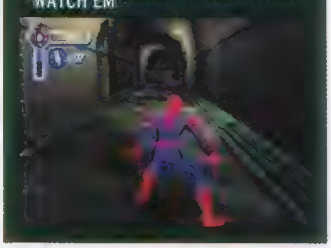
Neograničena količina mreža
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi STRUDL

Neograničena energija
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi DCSTUR

Velike glave
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi DULUX

Svi stripovi
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi ALLSIXCC

Sve animacije
u glavnom izborniku odaberi "Specials" potom "Cheats" i unesi WATCH EM



Parasite Eve 2

RJEŠENJE BROJA

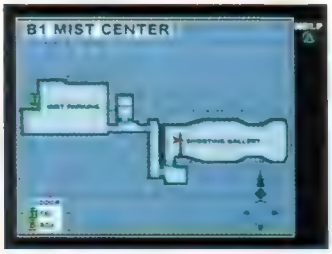
1. DIO RJEŠENJA

Onima koji na *Parasite Eve* seriju gledaju kao na samo još jedan RE klon moram reći da su u krivu. Za razliku od RE gdje ste žrtva, ovdje ste onaj koji puše u dim svojih pištolja, lovac, terminator, glavna faca (no dobro, to ovisi o vašim sposobnostima). Igra je, kao i sve igre tog tipa, prilično složena i nekoliko događaja tijekom nje omogućavaju različite prohode. Mi ćemo, naravno, odraditi sve - možda ne baš sve, ali sigurno većinu. P.S. Ponovno smo zbog složenosti igre prisiljeni prohod objaviti u dva dijela, ne zamjerite nam...

PIŠE Tanja Vitas

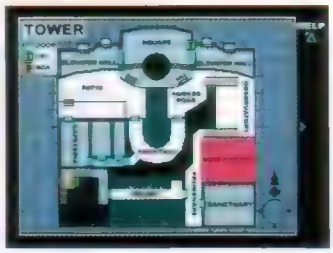
Početak: streljana

Prođite kroz sve modove i težine igranja, uvježbajte korištenje oružja i PSI energije. Po prvi put ćete saznati kako to izgleda u pravoj borbi. Cilj je, naravno, skupiti što više bodova u vježbi, a postignete li izrazito dobre rezultate, dobit ćete nagradne predmete. Obratite pozornost na trenutak kad ispucate sve metke iz oružja i njegovo ponovno punjenje.
Napomenut ću ono što znate svi vi koji ste je već odigrali - igra je podijeljena u dva moda: normalni i borbeni. Sve dok ne naiđete na neprijatelja igrate u normalnom modu, a onda se igra automatski prebacuje u borbeni. Jedino u njem možete pucati i koristiti napadačku PSI energiju. Od predmeta možete koristiti samo oružje i predmete koji su vam u oklopu. Svi su ostali nedostupni do kraja borbe, zato pazite što ćete staviti u džepove jer bi vam se moglo dogoditi da ostanete bez korisnih stvarčica (pribor za prvu pomoć, različiti ljekoviti napici za liječenje otrova, sljepoće..., a možda čak i streljiva). Oružje koje stavljate u džepove na oklopu obvezno napunite streljivom, inače su beskorisna.

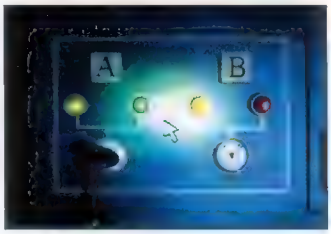


Kad se izvježbate, izađite iz streljane i prođite kroz iduću prostoriju. Saznat ćete sve o trenutačnom razvoju događaja, a onda prođite kroz vrata. Uđite kroz vrata sa strane. Ako ste bili dobri u gađanju, možete pokupiti osvojene nagrade ili zamijeniti BP za oružje, streljivo, oklope ili predmete. Kad obavite kupnju, izađite van i idite u garažu. Iz kutije za prvu pomoć uzmite pribor za liječenje (LV3 Medicine). Ako ste spremni, popričajte s Pirceom i krenite na prvi zadatak.

Toranj Akropolis



Slijedi nekoliko animiranih scena. Potom razgovarajte s debelim kapetanom i odšećite se do ulaza. Popričajte s policajcem i uđite unutra. Kad izađete iz dizala, prođite kroz staklena vrata. Velika je prostorija bila poprište bitke. Pozorno pretražite tijela specijalaca da biste dobili prvu pomoć. Na rubu pokraj kipa je plan zgrade, proučite ga. Spustite se po stubama. Na klupici pokraj kipa je kutija sa streljivom za pištolj. Ovdje se uvijek možete vraćati da dopunite zalihu metaka - iz kutije možete uzimati streljivo unedogled (zgodna stvar za brzopotezne revolveraše). S tijela na ogradi uzmite LV2 pomoć. Vratite se ponovno gore i približite se telefonu. Slijedi još jedna zanimljiva scena. Javite se na telefon i po prvi put snimite poziciju (ubuduće je snimajte po vlastitom ukusu - mali savjet: snimajte, snimajte, snimajte...). Kad i to obavite, prođite kroz staklena vrata pokraj telefona. Slijedi susret s preživjelim specijalcem od kojeg ćete saznati neke stvari i dobiti ključ restorana. Uključite kartu (SELECT) da biste znali kamo morate ići. Vratite se u veliku prostoriju pa sidite po prvim stubama. Podužite pokraj kipa i spustite se dolje po drugim stubama. Vidjet ćete zanimljivu scenu nakon koje slijedi obračun s prvim čudovištem. Nanišanite i pucajte sve dok Aya ne spremi oružje. Ako vam se pištolj isprazni, čudovište dovršite PSI Pyrokinesisom. Dobit ćete EXP i BP (iskustvene bodove i nagradu) te će vam se napuniti dio MP-a (to će se dogoditi nakon svake završene bitke). Popričajte s teško ranjenim specijalcem, otključajte vrata restorana i uđite unutra. Opet slijedi zanimljiva scena i nakon nje obračun s prvim jačim čudovištem. Pucajte i uzmičite. Ispraznite li pištolj, poslužite se PSI Pyrom. Možete stati iza stola, tako da čudovište ne može do vas. Ako ste stavili metke u jedan od džepova, možete brzo napuniti pištolj. Pucajte u gmaza dok ne padne na pod. Ako vas ozlijedi, možete se izliječiti. Nakon bitke dobit ćete LV2 i pomoć. Pokupite časopis sa stolića. Pretražite čudovište i pronaći ćete nekakav prijamnik. Aya će krenuti prema izlazu iz prostorije, a potom slijedi još jedan film. Vani ćete se još jednom obračunati s čudovištima - dobit ćete sredstvo za omamljivanje. Vratite se do telefona i zatražite pomoć. Spustite se skroz dolje po najbližim stubama. Upucajte gmaza. Pretražite tijelo specijalca i dobit ćete penicilin. Idite na drugi kraj i otvorite vrata. Prođite pokraj fontane i produžite do samog kraja. Otvorite vrata do predvorja i izađite van. Potamanite nekoliko mutiranih štakora i leptira pa se vratite natrag kroz vrata.
AKO UKLJUČITE KARTU, VIDJET ĆETE DA SU NEKE PROSTORIJE CRVENE BOJE - U NJIMA SU ČUDOVIŠTA, TJ. MJESTA GDJE MOŽETE SKUPLJATI EXP i BP.
Prođite kroz vrata na lijevoj strani i potamanite gomilu štakora. Na desnom je zidu žuti kabinet iz kojeg izvadite plavi ključ. Prođite kroz vrata na suprotnoj strani i produžite do titrajućeg svjetla. Istražite trafo i umetnite plavi ključ u otvor A - uključit ćete pokretne stube.



Istražite i kontrolni monitor na dnu prostorije. Sa "+" posvijetlite sliku, a potom iskušajte gumbe na dnu. Promotrite ploču za oglase na zidu.

Idite u susjednu prostoriju. Potamanite gmaza i s mrtvog tijela uzmite LV1 pomoć. Iz hladnjaka uzmite lijek (Stim). Izađite van, vratite se do fontane i izađite van putom kojim ste i došli. Popnite se gore pokretnim stubama i potamanite dva gmaza. Od mrtvog

specijalca na klupici možete uzeti pancirku (Tactical Vest), odmah je navucite. Ne zaboravite napuniti oružje streljivom i džepove korisnim stvarčicama. Spustite se dolje pomoću drugih pokretnih stuba i potamanite novu vrstu čudovišta. Ubijajte ih iz daljine i dobit ćete LV1 pomoć. Iza dvosrukih vrata čut ćete pucnjeve. Uputite se skroz na drugi kraj hodnika i od mrtvog specijalca uzmite strojnicu (MP5A5). Prođite kroz dvostruka vrata i kad maskirani čovjek ode, pokupite s poda crveni ključ. Potom se krećite uz sjeverni zid prostorije. U jednom ćete trenutku čuti da netko govori. Aya će izaći u vrt, a vi ćete odgledati fim. Nakon toga idite iza kipa i proučite bombu. Pokušajte izaći kroz vrata, a onda pokupite s poda crnu karticu. Pogledajte kartu - veći je dio prostorija obojan crveno - mljac, bang, bang, slijedi veliki obračun i skupljanje EXP-a i BP-a. Oprez, čim krenete iz vrta, na vas će se spustiti četiri velike gusjenice. Potamanite ih i dobit ćete napitak za osvježavanje MP-a. Izađite van i potamanite leptire, a onda se uputite ponovno gore po pokretnim stubama, gdje vas čekaju dva debeljuha. Kad ih potamanite, dobit ćete streljivo za pištolj. Spustite se dolje po drugim stubama. Potamanite štakore i gmaza - zauzvrat ćete dobiti penicilin. Popnite se po stubama u središnju prostoriju, natovarite se streljivom i telefonirajte. Očistite ostatak prostorija od gmazova, a onda se zaputite u sobu s generatorom pokraj restorana. Priđite mu i u otvor "B" umetnite crveni ključ. Izađite van i idite do fontane. Potamanite debeljuhe i dobit ćete mini-granate. Pogledajte u fontanu i mrtvom specijalcu uzmite bacač granata. Izađite van kroz desna vrata. Tu će vas opet dočekati velike gusjenice, istrijebite ih. Ponovno idite gore pokretnim stubama. Potamanite šišmiše PSI Pyrom ili pendrekom. Dobit ćete metke za pištolj. Spustite se dolje po stubama. Slijedi obračun s leptirima i gusjenicama. Produžite prema kraju hodnika i prođite kroz razvaljena vrata (AKO STE JEDAN OD ONIH KOJI ŽELE SVE POTAMANITI PRIJE NEGO ŠTO KRENE DALJE, POSJETITE VRT - pogledajte kartu). Priđite titrajućem svjetlu i istražite ga. Otipkajte ispravnu šifru - pogledajte sliku s notama - a za one krajnje nesposobne - otipkajte "561". Potamanite crve koje ste upecali kad se most podigao i produžite dalje. Prođite kroz raznesena vrata i upucajte gmaza dok je još na podu. Pogledajte bombu na zidu pa se popnite stubama gore i iskoristite telefon - obvezno snimite poziciju. Produžite po stubama na metalni balkon koji vodi na krov. Hodajte oko zgrade po metalnom balkonu i usput proučite visokonaponske vodove na koje naiđete. Proučite i posljednji, a onda nekoliko puta ispitajte dizalo koje vodi na krov. Vratite se natrag po balkonu, u jednom će vas trenutku zaskočiti maskirani čovjek.

POZOR!!!!

Sad je prava prilika da iskoristite prikupljene EXP bodove i pojačate, odnosno naučite neke PSI vještine. Posebno će korisne biti liječenje (Healing), fizička otpornost (Antibody) ili uklanjanje negativnih efekata (Metabolism), a možete pojačati i Pyrokinesis - ako ste potamanili sve neprijatelje dosad, trebali biste imati dovoljan broj EXP-a za nekoliko pojačanja.

Prva prava velika bitka

Zamaskirani čovjek ima nekoliko napada čija vas kombinacija vrlo lako može ubiti. On će na vas ispaljivati granate koje vas mogu paralizirati, a onda će vas napasti mačem koji nanosi velike ozljede. Pištoljem mu ne možete nanijeti veliku štetu, zato uzmite MP4A5 i bacač granata. Kombinirajte ta dva napada sa PSI Pyrom i riješit ćete ga se bez poteškoća. Drugi je način da zamaskiranog gada namamite do visokonaponskih vodova i onda pucate u njih. Isti postupak ponovite kod cijevi s vodenom parom. Cijelo vrijeme pazite da vas ne pogodi granatom ili da se sami ne opečete/protresete strujom. Po potrebi se liječite i uklonite paralizu. Napominjem još jednom: bez obzira bili u teškoj situaciji ili ne, ne prestajte pucati jer ćete mnogo budućih bitki dobiti samo ako se borite do kraja.

Kad ga sredite, dobit ćete poveću količinu EXP-a (500) i BP-a (800), a i MP (30) će vam se popuniti. Ako želite, pojačajte još neku PSI vještinu pa se zaputite na krov. Slijedi vrlo zanimljiva scena u stilu *Die Harda* i vaš povratak u ...

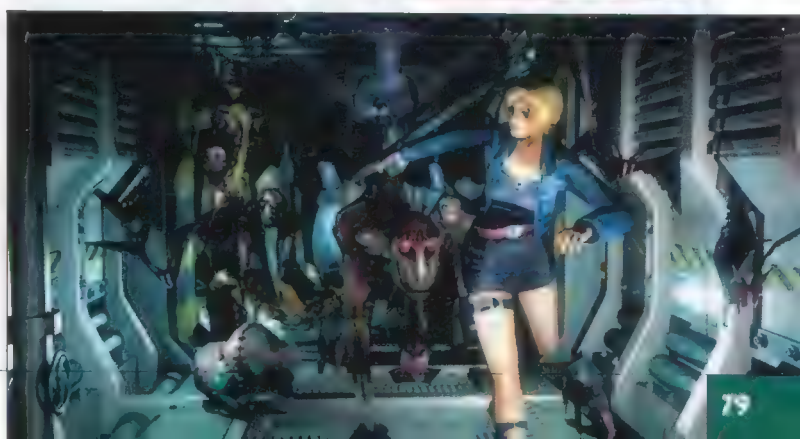
M.I.S.T. centar

Ako ste pomislili da je vrijeme za odmor, grdno ste se prevarili, zaplet tek počinje. Nakon mnogo priče dobit ćete 4 ključna dokumenta koja morate pozorno proučiti, a onda slijedi još priče. Slijedi i razgovor s Pierceom u kojem ćete saznati u kakvoj su vezi čudovišta koja ste potamanili s vašom idućom zadaćom. Idite do Jodie u prostoriju s oružjem, kupite ono što mislite da će vam zatrebati i recite joj da predmete osvojene u streljani stavi u prtljažnik vašeg auta. Sad je posljednja prilika da posjetite streljanu te osvojite predmete i dodatne BP-e. Ne zaboravite LV3 pomoć, ako je već prije niste uzeli iz kutije prve pomoći u garaži. Imate li dovoljno novca, kupite M4A1 i streljivo za nju. Kad ste spremni, dvaput popričajte s Priceom i krenite na put...

Dryfield - pustinja Mojave

Odmah upotpunite zalihu metaka iz kutije pokraj auta i provjerite sadržaj prtljažnika. Odaberite predmete koje ćete koristiti i uzmite oružje - ne zaboravite ga napuniti. Nekoliko dodatnih predmeta koji su označeni upitnikom možete prepoznati tako da ih odaberete i stisnete trokut. Dodatni džep za oklop nemojte odmah iskoristiti nego ga čuvajte za nešto bolje. Ostavite nešto mjesta za predmete koje ćete usput pokupiti. Na zidu je telefon koji možete iskoristiti za snimanje. Vrata pokraj telefona su zaključana, zato izađite kroz dvostruka vrata sa strane. Zakoračite u dvorište i upoznat ćete se s novom vrstom čudovišta - mutirani mješanac konja i čovjeka. Prilično gadan *bastard* ako ne pazite. Najbolja taktika za tu vrstu gmazova je izmicati se u stranu i ne dopustiti im da se zalete u vas - konjić-grbonjić će lupnuti glavom u neku prepreku i nanijeti sam sebi ozljedu. Kad je na podu, izbušite ga pištoljem ili puškom (koju ste, nadam se, kupili). PSI Pyro na višem nivou je isto dobar izbor. Dakle, utamanite gmaza, uzmite metke za pištolj i krenite dalje.

Pretražite sobe 1 i 2 (obratite pozornost na čudovišta i portrete na zidovima - zapišite godine), ostale su zaključane. Prođite kroz dvostruka vrata na parkiralište. Većina je vrata zaključana. Pretražite kontejner za smeće nasuprot zahoda i naći ćete streljivo za sačmaricu. U zahodu je žena koja će se pretvoriti u čudovište. Upucajte je i pročitajte na zidu poruku napisanu krvlju, nešto u stilu "Riješi moju zagonetku prije nego što ideš dalje - koliko telefona ima u suhopolju, a idući trag potraži pokraj lokve krvi u bunaru!". Zapamtite i broj pisoara. Vratite se natrag u glavno dvorište i produžite prolazom pokraj stroja za led. Idite skroz na drugi kraj. Iz kutije uzmite LV1 pomoć. Provjerite bunar, obračunajte se sa šišmišima pa uđite u Douglasovu radionicu. Produžite na drugi kraj pokraj automobila na dizalici i uključite napajanje pokraj prozorčića.



PARASITE ENERGY (PSI)

Aya ima posebne magične sposobnosti koje je čine mnogo jačom i omogućavaju joj da se izvuče iz gotovo nemogućih situacija. Na početku igre započinjete samo s vatrenom čarolijom Pyrokinesis. Tijekom igre ćete za svaku pobijeđenu bitku dobivati EXP bodove. Kad ih nakupite određeni broj, moći ćete pojačati neku postojeću, odnosno naučiti novu PSI vještinu. Na raspolaganju su vam četiri skupine sa po tri PSI energije, a svaka može biti maksimalno treći nivo. PSI energiju izbacujete pritiskom na R2 tipku. Prije nego što krenem s kratkim opisom svake od njih, tu su još dva pojma vezana uz korištenje PSI energije.

• **MP** - *mitochondria points* (nešto kao *mana points* u RPG igrama) - je količina energije potrebna da bi se koristila određena energija (čarolija). Aya započinje igu s određenom količinom MP-a (ovisno o modu i težini igre), a može je povećati samo koristi li novi oklop ili pokoji predmet koji podiže MP-e. Tijekom igre MP-e ćete trošiti za korištenje PSI energije, a poslije svake dobivene bitke ćete ih djelomice obnavljati. Možete ih obnavljati i pomoću MP napitaka. Zgodno je i to što svaki put kad naučite novu PSI vještinu ili pojačate neku staru vaši MP-i će biti na maksimumu - iskoristite to!

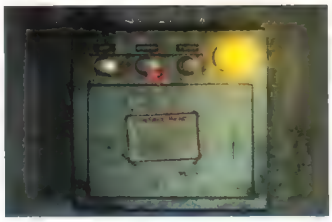
• **ATP** - *active time penalty* ili vrijeme potrebno za čarobiranje - to ovisi o vrsti i nivou PSI energije koju koristite, a pravilo je: što je viši nivo, to je kraći ATP. To je vrlo važna stvar jer tijekom borbe možete biti spriječeni u čarobiranju.
Da spomenem još i da PSI energije nećete moći koristiti imate li premali broj MP-a ili vam je status Silence - privremena nemogućnost čarobiranja. Treću PSI energiju u pojedinoj skupini možete naučiti tek kad prve dvije pojačate na maksimalni (treći) nivo.

• **Fire PSI** (vatra)
Pyrokinesis - izbacujete jednu ili više vatrenih kugli koje će pogađati istu točku (jedna od najkorisnijih čarolija u igri, nanosi dosta oštećenja, a ne troši mnogo MP-a i ATP-a)
Combustion - dva plamena mlaza koja će spaliti široko područje ispred vas
Inferno - veliki plameni krug koji će poprilično sprženiti sve što vas okružuje

• **Water PSI** (voda)
Metabolism - uklanja statusne promjene, a s većim nivoom ima i produženo trajanje.
Healing - liječi rane: što je veći nivo, ta je čarolija učinkovitija.
Lifedrain - oštećuje neprijatelja i istodobno vas liječi (vrlo korisna stvar pogotovo u borbi s jakim neprijateljima).

• **Wind PSI** (vjetar)
Necrosis - električne kugle koje će ovisno o jačini uništavati protivnike.
Plasma - energetski val koji ovisno o nivou obara neprijatelje i oštećuje ih (neprijatelje na podu znatno je lakše dokrajčiti).
Apobiosis - osim što uzrokuje paralizu koja će duže trajati što je veći nivo, uzrokuje i oštećenja.

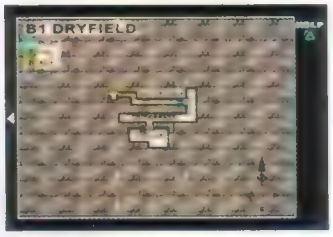
• **Earth PSI** (zemlja)
Antibody - ovisno o nivou smanjuje oštećenja koje će vam nanositi neprijatelji (iznimno korisna stvar koja će vam omogućiti da preživite i gotovo nemoguće bitke).
Energyshot - pojačava razornu moć i brzinu vatrenog oružja (to je prava stvar za one koji će većinu stvari tamaniti s M4A1).
Energyball - možda najnekorisnija čarolija koja će oko vas privremeno stvoriti zaštitne kugle koje će u dodiru s neprijateljem eksplodirati (to ima smisla korisititi samo u završnim bitkama).



Vratite se natrag do komandne ploče (SVIJETLO).
Prvo podignite auto, potom ga zaokrenite i spustite da biste iz prtljažnika mogli uzeti streljivo za sačmaricu. Prođite pokraj auta i uključite prekidač pokraj metalnih vrata, a potom otključajte žičana vrata zdesna. Vratite se natrag i vratite auto u početni položaj. Potom prođite kroz metalna vrata. Unutra ćete sresti Mr. Douglasa. Nakon malo priče i objašnjavanja dobit ćete ključ sobe br. 6. Vratite se u glavno dvorište (potamanite velike škorpione), pa na parkiralište (uklonite dva mutirana konja) i popnite se na kat motela.

Upucajte čudovišta i uđite u sobu br. 6. Odmah kod vrata je ormarić u koji možete odložiti višak predmeta, a tu je i telefon. Idite na balkon i promotrite cisternu za vodu. Spustite se dolje po ljestvama i produžite ravno. Nakon scene potamanite mutirane konje. Još uvijek u borbenom modu idite oko žičane ograde. Uključite prekidač i nakon scene pohitajte natrag. Izbjegnite konje i utrčite kroz otvorena vrata jer je vrijeme ograničeno (ako ne stignete ući dok su vrata otvorena, to ćete morati ponoviti). Slijedi borba protiv šest mutiranih konja. Pustite ih neka se zalete u ogradu i padnu na pod, a tek onda ih tamanite jer im tako nanosite mnogo veća oštećenja. Kad ih ubijete, spustit će se ljestve, a vi se popnite gore. Srest ćete Kylea Madigana. Nakon duže priče proučite okoliš i uključite prekidač da biste otvorili vrata. Popnite se na vrh i s mrtvog tijela uzmite ključ od saloona i LV1 pomoć. Siđite dolje, potamanite škorpione i otključajte posljednji ulaz u saloon. Upucajte leteća čudovišta i uzmite čep od cole s magnetom iz hladnjaka i LV1 pomoć iz ormarića. Uđite u bar i potamanite leteća čudovišta. U zahodu je karta cijelog suhopolja, proučite je. Uzmite colu iz hladnjaka pa otključajte prednja vrata. Vani prvo potamanite neprijatelje. Sad možete provjeriti kartu i očistiti prostorije obilježene crvenom bojom (jeftini EXP i BP), a onda se vratite natrag do vodotornja i prođite kroz vrata na drugom kraju. Popričajte sa starcem preko intercoma. Pogledajte rešetku pokraj vrata i upotrijebite cola magnet na ključu.

Malo zezancije i ključ je vaš. Otključajte posljednja vrata garaže i uđite unutra. Produžite kroz garažu i radionicu (pazite na odbor za doček) u stražnje dvorište. Tu će vas dočekati veselo pseto i otpratiti do ulaza u kamp-kućicu. Popričajte sa starcem o skloništu (vrlo opširna priča), a kad završite, od njega možete kupiti oružje, oklope, streljivo i ostale predmete (ako dosad niste nabavili M4A1, krajnje je vrijeme). Snimite poziciju i izađite van. Pratite psa i potamanite škorpione koji će se pojaviti. Uzmite uže pokraj vrata radionice i uđite unutra. Sredite leteća čudovišta. Sad opet možete provjeriti kartu i počistiti crvena područja (čim skupite dovoljan broj EXP-a, pojačajte neku PSI vještinu). Kad završite s tamanjenjem, vratite se do radionice i idite do bunara. Tu iskoristite uže i spustite se u bunar.



Idite hodnikom i utamanite šišmiše. Prođite kroz rešetkasta vrata i uključite prekidač na zidu. Vratite se kroz vrata do osvijetljenog dijela i iz pukotine na zidu uzmite proteinsku kapsulu. Provjerite svoju opremu i pripremite se za susret s paukolikim čudovištem. Natrag kroz vrata... Njega možete gađati iz daljine, ali računajte da trebate dosta metaka. Najbolje ga je pržiti PSI Pyrom ili PSI Plazmom ako ste je naučili. Kad je na podu, pucajte što brže. Ako se popne na strop, opet ga spržite Pyrom ili Plazmom. Sve u svemu, paukoliki ne predstavlja veliku opasnost, no nagrada će vas razveseliti (800 EXP-a, 500 BP-a, proteinska kapsula i streljivo za sačmaricu). Idite na drugi kraj prolaza, uključite još jedan prekidač i uđite u vinski podrum. Potamanite šišmiše i štakore. Ako ste kojim slučajem kupili stari njemački P08 (bačen novac, tj. BP), na zidu je ormarić sa starim oružjem gdje možete pronaći povećanje spremnika za streljivo. Uzmite baklju iz kutije kod bačvi, izađite van i isključite svjetlo prekidačem. Vratite se u podrum i sad u mraku pročitajte drugu poruku - na bačvi pokraj sanduka iz kojeg ste uzeli baklju. Nešto u stilu "Koliko ima pisoara u suhopolju? Idući trag potraži u ukletoj kući!" Izađite van i ponovno upalite svjetlo. Odšećite se do ljestvi i popnite se gore. Potamanite čudovišta i iz škrinja uzmite colu i LV3 pomoć.

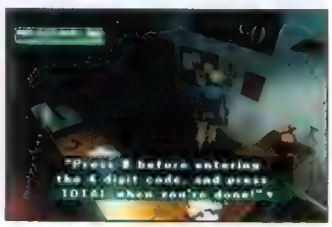
Otključajte prednja vrata dućana, vratite se unutra i prođite kroz vrata na lijevoj strani ekrana. Pazite se mutiranih konja. U prvoj ćete sobi pokraj čudovišta naći još jedan džep za oklop (nemojte ga iskoristiti dok ne kupite bolji oklop). Idite do treće sobe (iz nje dopiru krikovi), zaključana je s druge strane. Pokraj vrata su bačve u kojima možete pronaći streljivo za sačmaricu. Uđite u drugu sobu i promotrite tragove pokraj ormara, a potom proučite okove na zidu. Treba vam francuski ključ - vratite se natrag do kamp-kućice i popričajte sa starcem. Kad mu ispričate za krikove u sobi, dopustit će vam da se poslužite njegovim alatom. Idite u radionicu i s police uzmite ključ (Monkey Wrench). Vratite se do soba iza dućana i uđite u drugu. Ključem oslobodite prolaz u nju. Idite skroz dolje u lijevi kut da biste pročitali još jednu poruku koja glasi nešto kao "Koliko svjetiljki ima na ulicama suhopolja i idući ćete trag naći u sobi (4) gdje se spominje Billy Kid". Opet provjerite opremu i uđite u treću sobu. Slijedi zanimljiva scena i ...

Zamaskirani čovjek

kojeg ste već sreli na neboderu

I ova je bitka prilično jednostavna iskoristite li protivnikove mane. Zamaskirani uvijek napravi nekoliko koraka prije nego zamahne mačem, stoga se držite podalje od njega. Idite u jedan kut sobe i čekajte da napadne, a onda otrčite u drugi i upucajte ga. Ponavljajte postupak krećući se iz jednog u drugi kut prostorije, kao nagradu dobit ćete (800 EXP-a, 300 BP-a, 50 MP-a)... Zamaskirani će se zapaliti, a Aya će se onesvijestiti i odsanjati zanimljivu pričicu.

Pala je noć. Slijedi nova priča i ponovni susret s Kyleom. Saznat ćete lokaciju skloništa, pa se zaputite prema automobilu. Prava je poslastica broj prostorija obojanih crvenom bojom. Kyle će vas pratiti i aktivno sudjelovati u borbama (pazite gdje i na koga pucate jer pogine li vam partner - čiča-miča gotova je priča). Čudovišta će vam uništiti auto. Upucajte ih, onako za osvetu. Auto je sada olupina pa ćete morati naći novo prijevozno sredstvo. Vratite se do prikolice i popričajte sa starcem. Pitajte ga za kamončić i dobit ćete ključ predvorja. Popunite i zalihu streljiva, a možete kupiti i bacač granata te streljivo. Vratite se u glavno dvorište, potom na parkiralište i otključajte dvostruka vrata. Uđite i pokraj oglasne ploče na zidu potražite upute za otvaranje blagajne. Na ploči je poruka koja kaže da je u Tombstoneu Doc Holiday ima 30, a Wayat Earp...??? Ako niste pogledali slike u sobama motela, sad se možete prošetati po sobama 1 i 2 te ih proučiti da biste saznali kad su rođeni Holiday i Earp.



Malo matematike i dobit ćete rezultat - 33. Priđite blagajni i pritisnite "#3033", pa "TOTAL". *Voila*, glavni ključ od motela je vaš. Sad možete otvoriti preostale zaključane motelske prostorije kao i nove crvene prostorije na karti. U sobi 3 pokraj gomile čudovišta možete naći LV2 MP napitak. U sobi 4 potamanite čudovišta da biste mogli pročitati još jedan dio zagonetke na vratima zahoda: "Koliko zrcala ima u suhopolju, pa idite i otvorite sef na tavanu" - ako vam se čini da prijevodi nisu od riječi do riječi, popijte koju pivicu pa će vam sve biti jasnije. Idite gore stubama, u sobi 5 je još jedan džep za oklop. Otključajte skladište. Ako ste dobro shvatili zagonetke i pronašli odgovore, možete otključati sef koji se ovdje nalazi. Šifra je 4487 (4 telefona, 4 mokraće, 8 svjetiljki i 7 zrcala). Ta-taaaaa, bočica svete vodice je vaša. Uzmite i praznu kantu za benzin te potamanite nevidljivce. Vratite se do crpki (gdje vam je stajao auto) i napunite kantu benzinom. Gorivo odnesite starcu i krenite na zasluženi odmor. Prije nego što doista legnete u krevet, pođite još jednom u lov na gamad. Idite do bara i popričajte s Kyleom (bitna stvar za kraj igre), a potom pozorno provjerite opremu. Oružje i opremu možete kupiti od starca pokraj kamiona, a u kamionu sad možete ostaviti višak stvar i prenijeti korisne iz drugih spremišta. Vratite se u sobu, snimite poziciju i krenite na spavanje. Slijedi cijeli niz zanimljivih filmova, neki su posebno zanimljivi muškom rodu, kao i vrlo neugodno iznenađenje...

Debeljko s plamenobacačem

To divovsko stvorenje, veliko poput kuće, ima ugrađen plamenobacač u ustima, tako da poput zmaja riga vatru na vas. Prilično gadan protivnik koji može pretrpjeti brojna oštećenja prije nego što ga uspijete uništiti. To možete učiniti na više načina, ali računajte da za to imate samo tri (3) minute (ako pretjerate, neke će stvari poslije u igri biti drukčije, a vi nećete završiti igru sa 100% sretnim krajem). Dakle, prihvatite se bacača granata (kupili ste ga, naravno), iskoristite PSI Antibody i razvalite po gmazu. Kad otvori usta, bježite ustranu od plamena. Ponavljajte postupak sve dok gad ne poludi i pokuša vas zgrabiti te zgnječiti. Skrijte se u sam kut, a ako vas ipak zahvati, pucajte sve dok vas ne baci. Spretnijima koji ga žele utamaniti puškom potreban je i PSI Energyshot jer će mu u protivnom nanositi premala oštećenja. Ako ste dovoljno ubojiti, rastopit ćete gmaza i zaraditi rekordnih 2000 EXP-a, 1000 BP-a i 100 MP-a, proteinsku kapsulu i granate, a i pseto će veselo lajati do kraja igre (tu je još pokoji bonus). Zato se ne predajite, a bude li potrebno, pokušajte ponovno. Za one manje uspješne i manje uporne nakon nekog vremena gmaz će jednostavno pobjeći, oni će zaraditi nešto EXP-a, ali će ostati bez love i psića.

Pred vama je još jedan odlazak u lov. U glavnom će vas dvorištu dočekati starac (i pseto, ako ste bili brzi u tamanjenju posljednjeg *bossa*) i dobit ćete ključ od kamončića. Obiđite ostatak prostorija, a onda se zaputite u garažu. Prije nego što krenete na put, svratite još jednom do kamp-kućice da obnovite zalihe streljiva. Ako ste spasili pseto, dobit ćete i bonus predmet u metalnoj kutiji (vrlo korisno). No, vratite se do Kylea i krenite...

PROMJENE STATUSA

S vremena na vrijeme ćete nailaziti na protivnike koji osim standardnih oštećenja nanose različite statusne promjene. Većina vas neće izravno ozlijediti, ali će vas učiniti znatno ranjivijim, pa će čak i bezazleni protivnici predstavljati smrtonosnu opasnost. Kad borba završi, tj. kad pobijedite neprijatelja ili pobjegnete od njih, status će vam se vratiti u normalu. Važno je znati da će vam se status normalizirati s vremenom. Kad se dogodi neka statusna promjena, ispod linije za energiju (HP) pojavit će se male ikone, a njihovo ćete značenje vrlo brzo naučiti sami. Da ne biste zaglavili na Mirogoju, obratite pozornost na ovo poglavlje.

- **SILENCE** (tišina) - neko vrijeme ne možete koristiti PSI energiju. To možete izliječiti STIM-om
- **BERSERKER** (bjesnoća) - pojačat će se napadačka snaga oružja, ali ćete i sami pretrpjeti oštećenja ako napadate. Možete koristiti samo napadačke PSI energije koje će također biti pojačane (maksimalno do trećeg nivoa), a za njihovo ćete korištenje gubiti HP-e umjesto MP-a. To možete izliječiti STIM-om
- **CONFUSION** (zbunjenost) - kretanje će vam biti zbrkano. Zbunjenost možete izliječiti STIM-om ili PSI Metabolismom
- **POISON** (otrov) - gubite energiju (HP), a ako se mičete, to će biti još brže. Otrov možete izliječiti penicilinom ili PSI metabolizmom
- **DARKNESS** (sljepoća) - ne možete nanišaniti neprijatelja (iako možete pucati u ravnoj liniji ispred vas). Sljepoću možete izliječiti penicilinom ili PSI metabolizmom
- **PARALYSIS** (paraliza) - Aya će povremeno zastati i neko vrijeme biti nemoćna (ako vam se to dogodi, brzo pritišćite što više tipki za kretanje i akciju). Paralizu možete izliječiti penicilinom ili PSI metabolizmom.

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJ

CLOCKTOWER 2 The Struggle Within

Ako ste igrali prvi nastavak, znate što možete očekivati, no ako ste među onima koji se prvi put susreću s igrom, onda vam zacijelo treba pomoć. Želeći vas poštedjeti trauma, odlučio sam je još jedanput prijeći te napisati rješenje. P.S. Želite li istinski doživjeti igru, igrajte je u mraku

PIŠE Krešimir Jozić

Igra ima čak 13 završetaka, a ja vam nudim mogućnost da ih vidite u samo dva igranja (više-manje). Pogledajte objašnjenje na kraju kako dobiti koje rješenje, a dok igrate one koje vam daje najbolji završetak, snimajte novu poziciju na označenim mjestima

RANKOVI...

Kad dobijete svih 13 završetaka, pojavit će se nova opcija koja vam dopušta pregledavanje biografija svih likova. Pregled završetaka:

M: Kod prvog snimanja nemojte staviti ogrlicu u vazu i nastavite dalje.

L: Kod drugog snimanja nemojte zaključati vrata i Stephanie unutra, nego samo nastavite dalje.

K: Kod trećeg snimanja, kad trebate porazgovarati s Philipom da biste dobili ključ, idite do nj kao Bates pa nastavite dalje.

J: Kod četvrtog snimanja, kad se trebate spustiti u podrum do Philipa, idite dolje kao Bates pa samo nastavite dalje.

I: Kod petog snimanja, kad palite kipić, morate pričekati priliku da pokupite ogrlicu, stoga je nemojte odmah pokupiti.

H: Kod šestog snimanja, prije sastanka sa Shannon, spustite negdje ogrlicu, pa idite do nje kao Bates i potom nastavite dalje.

F: Kod sedmog snimanja, kad se trebate vratiti po ogrlicu, nemojte to učiniti nego odmah idite u laboratorij.

E: Kod sedmog snimanja, kad se trebate vratiti po ogrlicu, nemojte to učiniti nego nastavite dalje. Pokupit ćete nož umjesto ključa kod ormarića. Nožem razrežite uže na vratima i razgovarajte s Allenom.

D: Kod osmog snimanja, kad trebate ući u sobu gdje je Shannon bez ogrlice, nemojte to učiniti nego udite s ogrlicom.

C: Kod devetog snimanja, kad vas Bowman pita želite li ići, recite da.

B: Kod desetog snimanja, kad vas Alex pita želite li ići, recite da.

G: Morat ćete početi novu igru i kad budete trebali pogledati oklop na katu, nemojte to učiniti. Nastavite dalje i u trećem ćete poglavlju moći ići samo u dvorište - ondje pokupite ključ i nastavite.

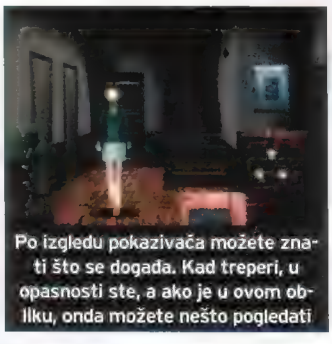
Čestitam, završili ste igru s **rankom A** (pojavila se još jedna opcija koja vam omogućava igranje igre s bodovima i mjerenjem vremena) ili s nekim drugim, ako ste to htjeli. Čak i ako ste je završili pomoću rješenja, pokazali ste da vas nije lako uplašiti.

1. YELLOW CURSED DOLL

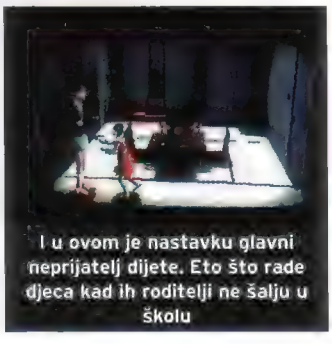
Igru počinjete u ulozi Alysse. U hodniku ste. Pritisnite prekidač na suprotnom zidu, a onda prođite kroz vrata pokraj njega. Naći ćete se u zahodu. Pogledajte zahodsku školjku, potom izađite i prođite kroz iduća vrata. Bit ćete u kupaonici. Upalite svjetlo (prekidač je pokraj vrata) te pregledajte ormarić iznad umivaonika i kadu. Izađite van iz kupaonice i prođite kroz posljednja vrata. Naći ćete se u blagovaonici. Prođite kroz vrata koja su nasuprot vama, ali malo dublje, za koja vam treba ključ iz kupaonice. Pogledajte ruku na stolu pa se vratite u hodnik. Popnite se gore stubama i prođite kroz najbliža vrata. U tom ih je hodniku još nekoliko, ali zasad možete proći samo kroz još jedna, pa tako i učinite. Pogledajte na podu predmet sav u krvi i Bates će preuzeti Alyssino tijelo. Sad se vratite u kuhinju, gdje je na stolu bila ruka, i s poda pokupite ogrlicu. Opet krenite na kat i prođite kroz svijetlosmeđa vrata blizu oklopa. Naći ćete se u zahodu. Pregledajte ormarić i naći ćete pištolj. Sad izađite u hodnik i pogledajte oklop, početak će se micati! Nemojte se boriti, jednostavno otiđite nekud i vratite se za nekoliko minuta (više ga neće biti, ali će se pojavljivati na različitim mjestima i uvijek ćete ga se riješiti na isti način - tako da odete i vratite se za nekoliko minuta). Kad više ne bude oklopa, prođite kroz posljednja vrata, upalite svjetlo i pokušajte razgovarati s Philipom. Sad se vratite u hodnik i prođite kroz vrata najbliža stubama. Prije niste mogli proći kroz vrata u tom hodniku, ali s obzirom da sad možete, prođite kroz prva lijevo od vas. Klikajte na krevet i pogledajte kipić. Izađite i produžite u spavaću sobu u kojoj ste već bili i potom izađite na terasu. Idite do drugih vrata te uđite u njih. Ovdje pregledajte ormar na desnoj strani sobe i naći ćete ključ. Sad se vratite u blagovaonicu (**SNIMITE**) i stavite ogrlicu u vazu u gornjem desnom kutu sobe. Pođite u kuhinju i nakon vriska otključajte vrata blizu pulta. Slijedi animacija. Poslije načinite klik na Stephanie da biste je gurnuli. Nakon animacije bit ćete u kuhinji (**SNIMITE**). Ponovno upotrijebite ključ da biste zaključali vrata i Stephanie unutra. Vratite se u blagovaonicu i uzmite ogrlicu iz vaze te prođite kroz donja desna vrata. Upalite svjetlo i porazgovarajte s Kathryn. Potom namjestite pokazivač pokraj ladica i klikajte dvaput da biste dobili kanticu s uljem. Vratite se u sobu u kojoj ste zaključali Stephanie, ali nje neće biti. Pregledajte ormar da pročitate pismo pa pođite u spavaću sobu na katu gdje ste vidjeli kipić. (**SNIMITE**) Ogrlicu stavite u bijelu ladicu i potom idite u ulazni hodnik. Razgovarajte s Philipom pa ćete dobiti ključ, potom ga slijedite u blagovaonicu i u kuhinju. Otključajte vrata na desnom kraju sobe, protrčite niz hodnik i kroz vrata na kraju. (**SNIMITE**) Spustite se niza stube, pokupite upaljač sa stola te razgovarajte s Philipom. Na kraju ćete razgovora morati stiskati krug da bi vas ispustio. Pođite u kuhinju, a kad dođete ondje, okrenite se i vratite. Porazgovarajte s Philipom, pokupite zlatni kipić i idite u blagovaonicu. (Ovo bi bilo jako dobro mjesto za snimiti poziciju jer možete lagano umrijeti, **a i kraj može biti drugačiji.**) Upotrijebite kipić na kaminu i Stephanie će se pojaviti. Kad pokazivač počne treperiti, brzo bacite kipić u kamin, a potom upotrijebite i ulje. Igra će preuzeti, a kad dobijete priliku, *brzo* pokupite ogrlicu i pokazivač će vam opet treperiti. Sad upaljačem zapalite kipić.

2. NOISY MONSTERS CAGE

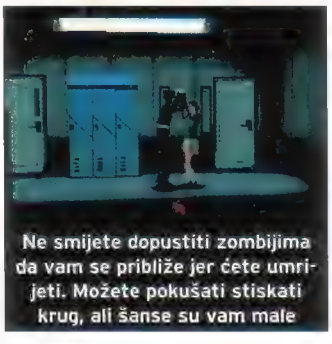
Probudit ćete se u bolnici, policajac će biti u blizini, ali ćete ubrzo opet ostati sami. U sobi ste 103, pregledajte ormarić pokraj drugog kreveta i naći ćete ključ. Izađite u hodnik i idite nadesno dok ne dođete do dvostrukih staklenih vrata. Klikajte na njih pa prođite kroz obična vrata u glavni hodnik. Sada je pravo vrijeme da napomenem da je ova bolnica puna zombija koje ćete morati izbjegavati i ubijati metlom iz zahoda. Sada idite desno i pokupite stolac te ga upotrijebite na idućem zombiju kojeg sretnete i naći ćete se u hodniku. Vratite se u sobu i porazgovarajte s novinarom. Pogledajte papir na stolu pa se vratite u hodnik. Produžite dok ne prođete dizalo, a potom prođite kroz prva iduća vrata. Pogledajte leš pa se metlom riješite zombija. Da biste došli do zahoda, s metlom izađite u hodnik i produžite lijevo pa kroz vrata s prozorčićem te uđite u ženski zahod (Alyssa može u ženski, a Bates u muški). Ondje ćete naći metlu koju koristite na zombijima. Kad završite s njima, idite u ured gdje je bio leš/zombi i pokupite ključ s poda. Izađite i idite dizalom na drugi kat. Ubijte zombije (treba ići u zahod...) i potom se vratite te popričajte s policajcem. Vratite se dolje u glavni hodnik i riješite se zombija (idite u zahod...). Nakon toga opet uđite u zahod i provjerite lijevu kabinu. Čut ćete neki glas pa izađite i idite nadesno do sobe 101. Uđite unutra. Upalite svjetlo i pogledajte umivaonik, a nakon animacije lupite po prekidaču za svjetlo, uzmite pištolj iz ormarića te stavite ogrlicu u vazu pokraj kreveta. Izađite i



Po izgledu pokazivača možete znati što se događa. Kad treperi, u opasnosti ste, a ako je u ovom obliku, onda možete nešto pogledati



I u ovom je nastavku glavni neprijatelj dijete. Eto što rade djeca kad ih roditelji ne šalju u školu



Ne smijete dopustiti zombijima da vam se približe jer ćete umrijeti. Možete pokušati stiskati krug, ali šanse su vam male

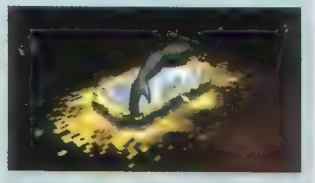
dite nadesno u sobu 102. Pričekajte da se zombiji približe i da Bates preuzme igru pa istrčite u glavni hodnik. Ubijte zombija pištoljem i idite u sobu 104. Ondje upalite svjetlo i pregledajte ormarić pokraj kreveta. Izađite i idite na drugi kat. Otključajte vrata na desnom zidu i uđite. Upalite svjetlo i porazgovarajte sa sestrom, a potom pregledajte police da nađete odvijač. Izađite u hodnik i prođite kroz vrata na lijevom zidu. Porazgovarajte s ravnateljem bolnice i upotrijebite odvijač na stolu pokraj telefona da biste dobili ključ. Vratite se u ured na prvom katu uđite kroz vrata u nj. Upalite svjetlo i upotrijebite jedan ključ na stolu. Klikajte na stolac i naći ćete pušku. Pretražite cijeli stol kako biste našli karton o kojem je sestra govorila, pa upucajte zombija koji će doći. Vratite se u sobu 101 i izvadite ogrlicu iz vaze. Potom se vratite u skladište na drugom katu i porazgovarajte sa sestrom da biste je odgovorili od samoubojstva. Idite u ravnateljev ured i porazgovarajte s njim kao i prošli put, samo što ćete sad morati stiskati krug. Vratite se dolje i u drugi hodnik. Potom prođite kroz vrata slijeva. Naći ćete novinara, porazgovarajte s njim i kad vas pita želite li ići s njim, recite ne. Izađite i vratite se u glavni hodnik. Prođite kroz klizeća vrata i ondje upotrijebite ključ koji ste našli prvi put u ravnateljevom uredu. Slijedi oveća borba s 30 zombija. Iskoristite svoju pušku do maksimuma jer dođe li vam jedan preblizu, umrijet ćete.

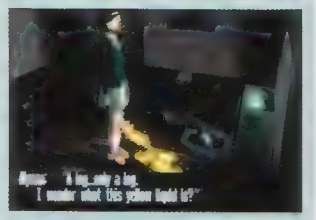
3. THE FATHERS

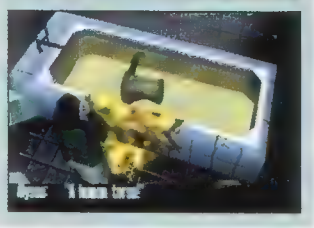
U hodniku ste. Krenite lijevo i prođite kroz vrata. Stubama se popnite gore i uđite u drugi hodnik. Idite kroz vrata najbliža dnu ekrana zdesna i naći ćete se u spremištu. Upalite svjetlo i pretražite police za ključ. Vratite se u hodnik pa prođite kroz vrata slijeva. Porazgovarajte s Dougom pa opet izađite u hodnik i prođite kroz vrata na stražnjem zidu. Produžite niz hodnik dok ne dođete do vrata. Otvorite ih ključem i uđite. Pogledajte tijelo i kolica, naći ćete pušku. Prođite kroz druga vrata u sobi te produžite niz ured do idućih vrata. Kad pokušate proći kroz njih, slijedi animacija. Pobjegnite u sobu s tijelom. Ondje uzmite teglu i kad dođe Maxwell, ubijte ga njom. Projurite u ured i kroz vrata gdje vas je zaustavila animacija. Naći ćete se u hodniku pa prođite kroz prva vrata na stražnjem zidu. Ondje projurite pokraj dizala i prođite kroz vrata na drugom kraju. Sada ste opet u nekom hodniku pa krenite lijevo do aparata za gašenje požara i iskoristite ga na Maxwellu. Možda ćete se naći u hodniku s dizalom (možda ćete ostati kod aparata za gašenje požara), ali trebate ući u ženski zahod pokraj aparata. Upalite svjetlo i pretražite umivaonik. Dobit ćete karticu. Vratite se u hodnik (**SNIMITE**) i prođite kroz vrata zdesna. Bit ćete u uredu pa porazgovarajte sa Shannon i potom stavite ogrlicu na policu blizu nje. Prođite kroz druga vrata i pričekajte da vam se zombi približi. Ubijte ga kad vas Bates preuzme. Produžite dalje u hodnik i porazgovarajte s Alexom. Prođite kroz vrata u još jedan hodnik te idite kroz lijeva vrata. Upalite svjetlo i provjerite ormariće (zaključani su). Potom krenite natrag u laboratorij kroz koji ste maloprije projurili. Upalite svjetlo i pregledajte tijela koja vise na desnoj strani sobe. Naći ćete žicu. Vratite se do ormarića i otvorite ih pomoću nje. U ormariću ćete naći ključ pa sad krenite natrag kroz hodnik s dizalom i u prvi dugački hodnik u kojem još nismo ništa radili. Prođite pokraj staklenih vrata koja vode u dvorište te prođite kroz iduća. Upalite svjetlo i upotrijebite ključ koji ste našli u ormariću na stroju. Sad idite u dvorište i pregledajte zemlju pod kipom. Ondje ćete naći ključ. (**SNIMITE**) Vratite se do hodnika koji vodi do tuševa (gdje su ormarići), ali nemojte ići lijevo do tuševa, nego prođite kroz desna vrata. Pretražite police i naći ćete ključ. Vratite se do hodnika s dizalom i popnite se njime gore. Ovdje ima dosta zombija kojih ćete se morati rješavati aparatom za gašenje požara (da, onim dolje), ali produžite desno i kroz vrata na kraju, te kroz idući hodnik desno pa kroz vrata. Pregledajte stol i naći ćete upaljač. Sad se vratite u prethodni hodnik i prođite kroz vrata slijeva. Kad dođete u hodnik samo s jednim vratima zdesna, prođite kroz njih. Pritisnite na prekidač za svjetlo pa iskoristite upaljač da biste dobili ključ koji je na plavoj kutiji u sredini sobe. Vratite se u hodnik s dizalom i prođite kroz vrata na lijevoj strani. Naći ćete se u još jednom hodniku. Ovdje idite nalijevo i otključavši vrata na lijevoj strani, prođite kroz njih. Porazgovarajte s Maxwellom, a nakon animacije klikajte po krugu (ako vam je pokazivač već bio crven onda ćete umrijeti) i spustite se dolje do aparata za gašenje požara te ga upotrijebite na nj. Potom se vratite u tu sobu i produžite kroz vrata. Ondje upalite svjetlo i pretražite stolac - naći ćete ključić. Vratite se u hodnik i upotrijebite ključ na vratima zdesna. Potom upalite svjetlo i porazgovarajte s Allenom. Oslobodite ga ključićem i potom prođite kroz druga vrata, upalite svjetlo i pregledajte police kako biste našli još jednu karticu. Sad se vratite do ureda gdje ste uzeli upaljač i porazgovarajte s Allenom. Nakon animacije otključajte stol i uzmite još jednu karticu. Upotrijebite crvenu karticu na čitaču kartica pokraj vrata i uđite u hodnik. Upotrijebite plavu karticu na dizalu i spustite se njim dolje. U hodniku je zombi, ali ga se možete riješiti tako da odete dizalom gore, pa opet dolje. U tom će slučaju biti iza vas, ali vi samo potrčite i prođite kroz prva vrata na stražnjem zidu. Naći ćete se u laboratoriju; brzo klikajte između stola i klupe na lijevoj strani da biste se skrili. Ipak, u ovom su dijelu dva zombija kojih se možete riješiti aparatom za gašenje požara (pitam se zašto je samo jedan?). Što god napravili sa zombijima (**SNIMITE**), trebate staviti ogrlicu na policu na stražnjem zidu pa izaći u hodnik i produžiti lijevo u drugi laboratorij. Klikajte na Shannon i ponovno ćete se pretvoriti u Batesa, a potom pokupite jednu sjekiricu. Vratite se u laboratorij s ogrlicom, no prvo ćete morati iskoristiti sjekiricu na tijelu na krevetu da biste dobili ključ, a onda pokupili ogrlicu. Vratite se u glavni hodnik i (**SNIMITE**) prođite kroz iduća vrata. Naći ćete Bowmana pa porazgovarajte s njim. Kad vas upita želite li ići s njim, recite ne. Otključajte vrata na stražnjem zidu i produžite hodnikom do vrata na kraju iza kojih je groblje. Pogledajte grobove na lijevoj strani da nađete Philipa, on će nakon razgovora umrijeti. Klikajte na njegovo tijelo da biste dobili ključ i potom se vratite u glavni hodnik. Ondje upotrijebite taj ključ na velikim vratima. Naći ćete se na mjestu gdje ste započeli ovo poglavlje, ali sad možete upotrijebiti zelenu karticu na čitaču kartica i proći kroz vrata. Pogledajte kip, stavite ogrlicu na policu i potom se vratite u hodnik. Nađite jednog zombija i pustite ga da vas pretvori u Batesa. Vratite se do sobe gdje ste ostavili ogrlicu i prođite kroz druga vrata. Razgovarajte s Allenom i spustite se dolje stubama. Riješite se zombija puškom, a potom se vratite po ogrlicu. Ponovno se spustite dolje, produžite niz hodnik i kroz vrata. Slijedi animacija nakon koje (**SNIMITE**) idite u iduću sobu i razgovarajte s Alexom. Kad vas pita želite li pobjeći s njim, recite ne. Prođite kroz druga vrata i nastavite hodnicima do kapelice. Slijedi nekoliko animacija i samo vam preostaje da u pravom trenutku stišćete po krugu. ⊗

KRV, TIJELA, UŽAS-ZBILJA?

Zapravo je prvi dio bio mnogo užasniji (mislim, više nas je plašio) jer ovdje je sve ublaženo. Nema animacija u kojima ljudi umiru pred vašim očima (bar ne mnogo) i više ne čujete škare koje zvekeću dok vas neprijatelj slijedi. Čak je i krv žuta (iako to ima veze s pričom). Ipak, sva ta tijela morate pogledati radi priče i da biste dobili završetak.







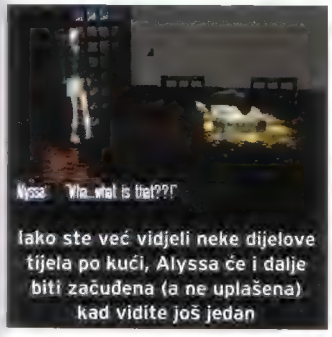
TREĆA LIČNOST...

Ne postoji treća ličnost (mislim da je dosta da su Alyssa i Bates u istom tijelu), u ovom slučaju to smo mi i neke male tajne koje će nam olakšati igru.

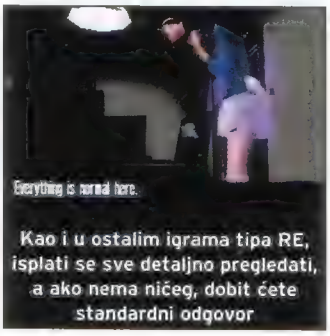
Na ekranu s naslovom držite L1 L2 R1 R2 kad počinjete novu igru pa ćete imati mogućnost čarolije šarmiranja ljudi.

Na ekranu s naslovom stisnite ←◎↓△→□↑⊗ L1 R2 L2 R1 + ◎ pa će vam se otvoriti još jedna opcija.

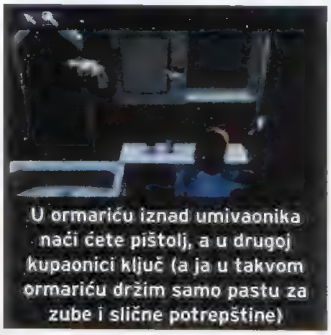
Na ekranu s naslovom držite L1 R2 SELECT △ kad počinjete novu igru pa ćete tijekom nje nositi školsku odoru. Ako budete držali L1 R1 SELECT □, imat ćete drugi kostim.



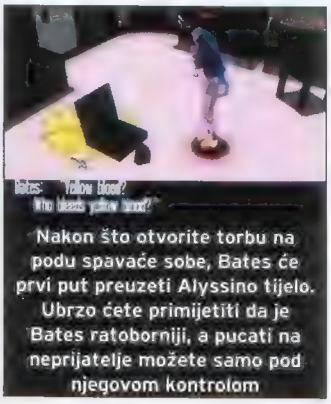
Iako ste već vidjeli neke dijelove tijela po kući, Alyssa će i dalje biti začuđena (a ne uplašena) kad vidite još jedan



Kao i u ostalim igrama tipa RE, isplati se sve detaljno pregledati, a ako nema ničeg, dobit ćete standardni odgovor



U ormariću iznad umivaonika naći ćete pištolj, a u drugoj kupaonici ključ (a ja u takvom ormariću držim samo pastu za zube i slične potrepštine)



Nakon što otvorite torbu na podu spavaće sobe, Bates će prvi put preuzeti Alyssino tijelo. Ubrzo ćete primijetiti da je Bates ratoborniji, a pucati na neprijatelje možete samo pod njegovom kontrolom

Tony Hawk's Pro Skater 2

Muče li vas pitanja o mjestu *secret tapea* na Hangar razini? Pitate se gdje su sve novčanice u Marseillesu? Mislite li da je nemoguće izvesti *pro-score* u Philladelphiji? Muči li vas zlato na Bullringu? Odgovore na ta i slična pitanja ovdje nećete pronaći. Ovaj ćemo put pojasniti osnove igre i dati nekoliko savjeta potrebnih za bodovna i slična pretjerivanja. Detaljne opise svake razine, svih tajni i svega vezanog uz tu izvrsnu igru iščitavajte na istom mjestu za mjesec dana PIŠE Amar Rešić

Napomena: Ne preskačite razrede. Sve će doći u svoje vrijeme. Ne idite na pripremu za fakultet prerano ili zaraja za osnovnu školu. U *THPS2* SVE ima svoje i vrijeme i mjesto.

VRTIĆ ili kako početi

Poenta *THPS2* je igranje *career* moda. Osvajanje postotaka i novca vodi kupnji *statsova* (razine jačine) za lik ili *skateboard* (dasku) i otključavanju novih razina koje skrivaju nove postotke i novac za koji dalje kupujemo *statsove* i nove daske i tako sve do kraja. Osvajanje medalja na natjecanjima vodi daljnjem novcu (opet *statsovi* i daske) te otključavanju filmova za pojedini lik (u *cinematics* opciji) kao i budućem otključavanju skrivenih likova i razina (niste valjda mislili da će proći bez toga?). Osvojenim se novcem mogu kupovati i dodatni trikovi (koji služe za osvajanje većeg broja bodova prilikom vožnje, što poboljšava ukupni rezultat, eventualno osvaja pokoju zadaću i osvaja novac, bla, bla...), a sve zajedno uvelike unapređuje vašeg *skatera* i priprema ga za buduće izazove u karijeri.

Za odlikaše: U početku kupujte *statsove* za *speed* i *air* jer vam oni omogućuju veću brzinu i visinu na koju lik leti. Mudro je što prije investirati i u daske, a tek se onda posvetiti "nadogradnji" ostalih značajki. U *skate shopu* možete, osim dizajna, mijenjati i zategnutost osovina na dasci pritiskom na ◎. Za lakše skretanje tijekom vožnje (i dodavanje svih *statsova* na dasku) otpustite osovine (*loose*) i na taj si način olakšajte upravljanje likom.

MALA ŠKOLA ili trikovi i o njima

U ovoj igri svaka tipka na *d-padu* ima uporabnu vrijednost.
U praksi stvar izgleda ovako:

→← - lijevo/desno, ravnoteža pri *grindu*
↑ - naginjanje naprijed prilikom *manuala*, izlazak iz bazena ili rampe
↓ - zaustavljanje, naginjanje unatrag prilikom *manuala*

⊗ - skok, *ollie*, *boneless* (sa ↑)
□ - *flip* trikovi
◎ - *grab* trikovi
△ - *grind*, *slide*, *lip* trikovi, *wall ride*
L1 - okret ulijevo (u zraku)
L2 - *nollie*, *fakie* (u *switchu*)
R1 - okret udesno (u zraku)
R2 - *switch*
START - pauza, opcije
SELECT - promjena kamere

OSNOVNA ŠKOLA ili malo o razinama

Najbolji uvod za *career* mod je vožnja u *free skate* modu. Tu ćete najbolje izvježbati prste, poteze vašeg *skatera* i naučiti prvo sveto pravilo koje glasi "Ako ti se čini da se negdje ništa ne može izvesti, znaj da može". U *THPS2* ništa nije postavljeno bez veze, pa čak ni bikov izmet na Bullring razini. Vožnja u *free skate* modu će dobro poslužiti i kao poligon za buduća pronalaženja zloglasnih *gapova*, koja će opet voditi ka otvaranju najteže osvojivog lika u igri - Private Career (najbolji lik u igri, usporediv s Ronaldom u nogometu ili McLarenom u Formuli), no o tome nešto poslije. Razine u *free skate* modu ipak morate prvo otvoriti napredovanjem kroz *career* mod, no iskustvo u *free skateu* će vam posebno pomoći pri osvajanju *competitiona* (natjecanja) koji su najznačajnije stube u *skaterskoj* karijeri. Vožnjom u *free skateu* možete pronaći i tajna područja koja ima gotovo svaka razina. Upornost je bit svega, no igrati *THPS2* satima ionako nije nikakav problem, stoga to više nećemo posebno naglašavati. Možda će vam se neka od deset zadaća koje će pred vas postavljati "klasične" razine u prvi mah činiti nemogućom, no uzmite u obzir da se u *THPS2* napreduje brže negoli u bilo kojoj drugoj igri. I da je sve moguće, naravno.

Za odlikaše: Dobro proučite svako mjesto na svakoj razini, pa čak i ona za koja ste sigurni da se na njih ne može doći. Takva će vam mjesta jednog dana donositi i najviše dragocjenih bodova.

SREDNJA ŠKOLA (ili trikovi, drugi put)

Poenta napredovanja u *THPS2* jesu trikovi. O njihovom izvođenju ovisi ukupan zbroj bodova i uspjeh na natjecanjima. Trikovi se dijele u tri osnovne skupine: *grind* (izvode se pritiskom na △ i neki od smjerova na lijevoj strani *d-pada*), *flip* (□ i neki od smjerova) i *grab* (○ i neki od smjerova). Osim *grindova*, pritiskom na △ i ↑ se izvode i tzv. *lip* trikovi, i to samo na rubovima bazena, rampi ili cijevi. Trikovi zasebno donose određeni broj bodova, no prava stvar započinje tek njihovim povezivanjem. *Grind* trikovi se mogu povezivati tijekom *grindanja* po nekom rubu ili cijevi (stiskanje i otpuštanje △ i promjena smjerova), a prilikom silaska s *grinda* ponekad je moguće izvesti i *flip* trik ili, rjeđe, *grab*. *Flip* i *grab* trikove je najbolje izvoditi u rampama ili bazenima te tijekom preskakanja velikih udaljenosti koje vremenski dopuštaju njihovo izvođenje. Trikove je najbolje proučiti u opciji *buy tricks*, gdje je pokraj svakog prikazana i kombinacija tipki potrebna za njegovo izvođenje, te ih potom pokušati izvoditi i tijekom vožnje. Teži, ali zabavniji način je provesti cijele noći u vježbanju trikova i osvajanju prvih nekoliko zadaća na Hangaru, no takav je način ujedno i najbolji. *No pain, no gain*, ili tako nekako. Povezivanje će trikova voditi ka osvajanju većeg broja ukupnih bodova, što i jest bit cijele priče. Trikovi se povezuju tako da neki *grab* trik izvedete nakon *flip* trika ili obratno, te sve zajedno nastavite u *grindu*. U praksi to izgleda otprilike ovako: → i ○ su, primjerice, *beninhana*, a na to povežete ← i □, što je trik *pop shove it*. Zbroj bodova tih dvaju trikova se množi s dva, tri ili stočetrdeset, ovisno o broju trikova koje ste izveli jednim potezom. Hangar predstavlja vjerojatno najbolje mjesto na cijelom svijetu za svladavanje osnova vožnje i da naučite voljeti tu razinu. Bodovanje za pojedini trik (ili kombinaciju trikova) će ovisiti i o doskoku te okretu za pripadajući trik. *Perfect* trik će donijeti više bodova od *sloppy* izvedbe trika, a osvaja se izvođenjem punog okreta (primjerice, 180, 360, 540, 720, 900 stupnjeva) i doskokom na površinu pod kutom od 90 stupnjeva (teško objašnjivo, no već ćete shvatiti - slično kao i u skijaškim skokovima - gledano iz ptičje prespektive, daska mora biti okomita na površinu). Sami okreti također uvećavaju ukupan zbroj bodova, a pritiskom na L1 i R1 likovi se brže okreću.

Za odlikaše: Prvo izvođenje nekog trika donosi najviše bodova, a svako mu iduće ponavljanje oduzima petinu vrijednosti. Uvježbajte što veći broj trikova da bi krajnji rezultat bio što veći.

PRIPREME ZA FAKULTET ili gapovi i ollie

Gapovi su posebna mjesta na kojima je potrebno izvesti neki trik (najčešće *grindati* po njima, preskočiti ih, izvesti manual, *lip* trik, bilo što) i time na zbroj bodova dodati *gap* bonus. Poenta s *gapovima* je u *gap checklist* smještenoj u opcijama. Svaka razina ima određen broj *gapova*, za čije će vam osvajanje trebati nešto mudrosti i sreće. Pomnim iščitavanjem njihovih naziva i odgonetanjem njihovih eventualnih položaja po tim istim nazivima se rješava pola posla koji završava uspješnim "zatvaranjem" *gapa*. Zatvaranje svih *gapova* na svim razinama vodi ka otključavanju Private Carerrea, a taj se posao, bez pretjerivanja, može odrađivati do besvijesti. Ili barem do dolaska PS "dvojke".Što se *olliea* tiče, oni su gotovo najkorisnija vrsta trikova jer omogućuju povezivanja relativno udaljenih *grindova* te *grindova* s *flipovima*. Neki od *olliea* (*nollie*, *No comply*, *boneless*) mogu značajno promijeniti vaše bodovno stanja, stoga ih je poželjno poprilično uvježbati.

Za odlikaše: *Gapovi* su posvuda. Ondje gdje se čini da nisu, ondje gdje već postoji neki *gap*, ondje gdje se čini da nema ničega, pa čak ni *gapova*. Oni su ukleta stvar *THPS2*, ali i jedina stvar s kojom možete biti ponosni. Rečenice poput "Znam nekoga tko je zatvorio sve *gapove* na Philliju" se prenose šapatom, a imena se ne spominju jer se nikad ne zna tko sluša. *Gapovi* su svetinja.

FAKULTET ili manual

Najveća novina *THPS2* u odnosu na prvi nastavak je uvođenje *manuala*, nastavka trika, poteza koji se izvodi na prednjim ili stražnjim kotačima, ovisno o pritisnutom smjeru, a služi za NAJEFEKTNIJE, NAJKORISNIJE i NAJUSPJEŠNIJE povezivanje svih vrsta trikova sa svim vrstama trikova. Što vam lik ima bolje *statsove manuala*, duže će moći izdržati, tj. za njega ćete dobiti više bodova. Izvodi se pritiskom na 3 pa 4 ili 4 pa 3, ovisno o željenom stavu (prednji ili stražnji kotači) trenutak prije dodira tla nakon skoka s *grinda* ili završetka trika na rampi. *Manualom* se možete voziti od *grinda* do *grinda*, od *grinda* do rampe i od rampe do rampe te sve zajedno izvesti kao jedan veliki, neprekinuti potez od nekoliko, vjerojatno, milijuna bodova. Za dobar primjer *manuala* pustite glavni izbornik na miru nekoliko trenutaka pa u jednom od demoa (pustite da se vrte, ima se što vidjeti) pogledajte vožnju na razini Marseilles gdje je cijela vožnja jedan jedini potez. Šteta je samo što se na kraju ne prikaže ukupan rezultat jer biste se imali čemu diviti.

Za odlikaše: *Manual* je potez koji zahtijeva nešto vremena za učenja i privikavanje, ali i najbolje uzvraća svaku uloženu sekundu. Pokraj njega smiješni su svi *pro-scorovi*, pa čak i onih 250 000 na Philliju te zlato na Bullringu. Važno je samo ne padati, no to, bojimo se, svatko treba raščistiti sam sa sobom.

I to je to. Dogurali smo do kraja studija, sad smo 7/1, roditelji, rodbina i prijatelji ne mogu zatomiti sreću izazvanu našim uspjehom, a diploma se smiješi sa zida dnevne sobe, uokvirena u zlatni okvir te s jelenjim rogovima na vrhu. Vidimo se u idućem nastavku, gdje ćemo na magisteriju utvrđivati svih osam razina igre, a doktorat ćemo odraditi otkrivanjem BAŠ SVIH TAJNI vezanih uz *Tony Hawk's Pro Skater*, i to dva. Nekad se govorilo da nema odmora dok ne završi obnova, a današnje vrijeme nalaže suzdržavanje od odmora sve dok je Sonyja i novih igara. Obnovu više nitko i ne spominje, valjda je napokon završila.

Chrono Cross

Tko je god igrao *Chrono Cross* zna da je uistinu golem. Zato vam i nismo pripremili cijeli prohod, nego donosimo samo neke savjete i pomoć - pojašnjenje nekih načina borbe, pronalaženje nekih likovi i sl. Iako su ove stranice ponajprije namijenjene onima koji su tek počeli igrati *CC*, i oni iskusni možda nađu neke propuštene tajne..

PIŠE Danijel Milčić

LIKOVI (NJIH 8/45)

"Normalnom" bi igrom te likove zaobišli, no evo nekoliko *hintova* kako do njih doći (Kid je ovdje samo radi primjera).

• MOJO
U *Home Worldu* uzmi od ribara zub morskog psa (*shark tooth*). Potom u *Present Worldu* pokaži zub "strašilu" u pozadini kolibe (Mojo) i on će se pridružiti ekipi. Mojo se nalazi na istom mjestu kao i ribar u *Home Worldu*.

• GUILE, PIERRE, TJ. NIKKI
U *Terminai* pričaj s čovjekom koji lašti master Viperov kip, potom idi do Korchae (dječak s čamcem) i pričaj s njim. On će reći da nađeš osobu koja će ti pomoći doći do Viper Manora. Idi u kafić i Guile će biti pokraj zaključanih vrata. Pitaj njega ili možeš otići i uzeti Pierrea, tj. Nikki.

• KID
Nakon razgovora s Lennom idi do Cape Howla. Pri odlasku prići će ti Karsh, a potom će se pojaviti i Kid. Nakon upita reci joj da želiš da ti se pridruži.

• LEENA
Reci "No" nakon što te Kid pita za pridruživanje te se vrati u selo i pitaj Leenau hoće li ti se pridružiti.

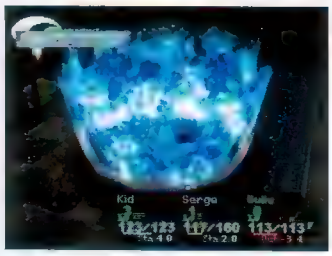
• GLENN I MACHA
Kad se Kid otruje i postavi se pitanje spasiti je ili ne, odgovori "No". Potom idi po Glenna i Machau (mama od Korchae). Glenn i Serge imaju zajednički napad zvan "X-strike".

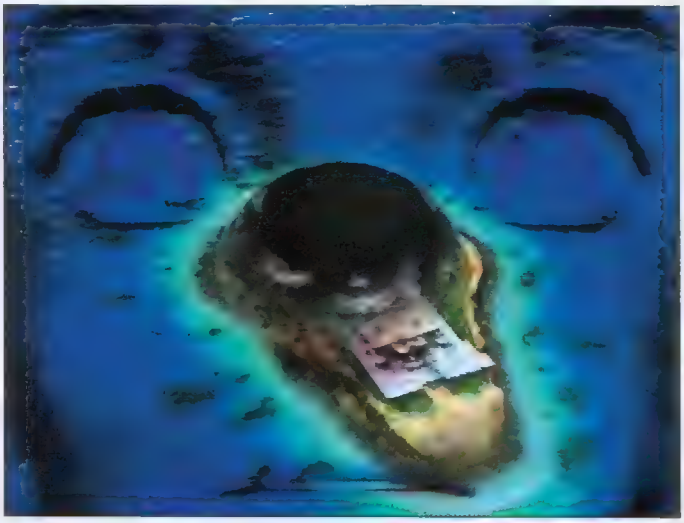
BORBA

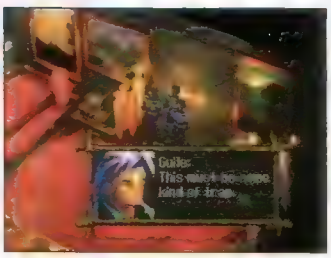
Vjerojatno ste primjetili da se *CC* način borbe razlikuje od bilo kojeg RPG-a. Naime, on nije temeljen ni na *turn-baseu* ni na *active-timeu*, što će, dakako, zbuniti one koji nisu odigrali *Chrono Trigger*. Krenimo redom. *Chrono Cross* u borbi ima 3 broja koja pokazuju borbeni status: prvi označava HIT POINTS, drugi je ELEMENT LEVEL, a treći STAMINA. Na početku borbe svaki igrač ima 7 *stamina* bodova i 0 element bodova. Tako je, primjerice, za slabi napad dovoljan samo 1 *stamina* bod, za jači 2, a za najjači 3. Za svaki će vam udarac biti ispisana šansa pogotka u postotcima. Nakon svakog pogođenog udarca postotak će se povećati dajući vam tako šansu za jači udarac ili pak slabiji, no mnogo sigurniji. Za najjači udarac je uvijek i najmanja šansa čistog pogotka, a ako promašite, 3 *stamina* boda će vam ipak biti oduzeta. Za to vrijeme vašim se neprijateljima puni njihova *stamina* te prijeti opasnost od napada. Kad pogodite neprijatelja, broj na vašem element metru će također porasti ovisno o jačini udarca, dakle za najslabiji će se otvoriti 1 nivo na element metru, za jači 2 i za najjači 3. Što se veći nivo otvori, to vi imate mogućnost bacanja jačeg elementa (magije), no i za nju je potrebna *stamina*, tako da ju je moguće baciti samo ako je *stamina* u pozitivi ili kad taj lik ponovno dođe na red. Likovi se u borbi stalno mogu mijenjati i prebacivati na onaj koji vam odgovara. Ne morate ni napadati stalno istog neprijatelja, u jednom "turnu" možete napasti sve pomalo, ne promijenivši lik. Ne radite li ništa, neprijatelj vas **neće** napasti zato jer mu se *stamina* ne puni sve dok vi ne napravite potez, tako da svoju strategiju uvijek možete dobro osmisliti. Koliko se god taj pristup borbi činio smiješan, on je vrlo složen i meni dosad najdraži. S vremenom ćete naučiti kombinirati likove i njihove elemente te tako okrenuti svu silu neprijatelja protiv njega samog, no ako ste neoprezni, on može napraviti isto i vama.

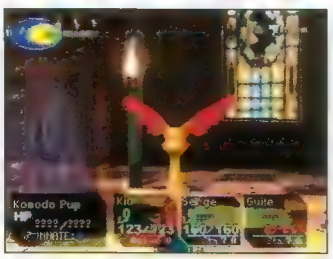
ELEMENTS (MAGIJA)

Elemente dijelimo po bojama, a boje po vrstama magije. Tako imamo bijelu - *cosmic*, crvenu - vatra, plavu - voda, zelenu - vjetar, žutu - munja i crnu - sjena. Svakom je liku jedna od tih boja primarna, tj. elementi njegove boje djeluju jače kad ih on "casta", tj. "baca". Isto tako će bijeli element jače utjecati na neprijatelja koji se koristi crnim elementima (pretpostavka je da je njegova elementarna boja crna), dakle uvijek se treba potruditi baciti boju komplementarnu neprijateljevoj jer biste mu u suprotnome čak mogli dati energiju. U kutu, pri vrhu ekrana primijetit ćete boje koje se iz poteza u potez mijenjaju. One označavaju "field effect", prikazuju boju posljednja bačena 3 elementa. Ako su sve 3 boje, primjerice, bijele, napad bijelim ele-

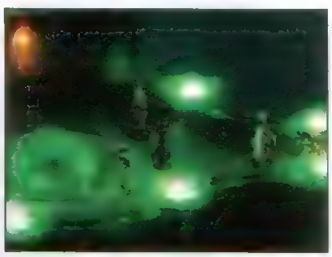


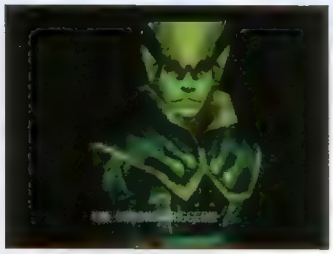






mentom će u tom slučaju izazvati znatno jaču štetu, a osim toga, u tom se slučaju otvara i mogućnost bacanja *summona*. Tu je bitno da ne bacite nijedan element druge boje jer ćete prekinuti "lanac", a to bi mogao učiniti i neprijatelj i tako vam uništiti kombinaciju. Čak i kad ćete ga imati, vidjet ćete da *summona* nije nimalo lako baciti, ali kad uspijete, itekako će vam se isplatiti. Svaki lik može imati samo *summon* koji odgovara njegovoj boji. Što se tiče opremanja elementima, i tu postoje neke pravila. Već sam rekao da svaki lik ima svoju boju te da se element iste boje najbolje s njim slaže, tj. kad ga on baci, uzima najviše štete. Dakle, najbolje bi bilo da je Serge (njegova je boja bijela) ima sa sobom većinu bijelih elemenata i sl. Potom, svaki se element razlikuje po svojoj jačini i predviđen je za stavljanje na određeno mjesto na element ljestvici. Uzmimo, primjerice, Tornado koji je predviđen za 3. *element level*. Smjestimo li ga na prvi nivo, pokraj njega će se pojaviti broj -2 (dakle, Tornado -2), što znači da ćemo ga brže moći baciti, no imat će manje štete nego što bi je imao na svom nivou, tj. 3. nivou. Naravno, može se krenuti i drugim smjerom pa, primjerice, uzeti Cure kojem je mjesto na 1. *element levelu* i prebaciti ga na nivo 5. U tom se slučaju pokraj njega pojavljuje brojka +4 (Cure +4), što naravno znači da će liječiti više, no bit će potrebno više fizičkih napada ne bi li se 5. nivo otvorio za upotrebu. Upotreba elementa kao takvog zahtijeva 7 *stamina* bodova, imate li manje, *stamina* će otići u negativu, a oporavak će trajati duže. Još jedna korisna stvar zove se kombinacija udaraca. Kao i u *Chrono Triggeru*, moguće je izvesti zajedničku kombinaciju s dvama likovima. Uzmimo, primjerice, Sergea i Glenna. Imaju kompatabilne osobine i kad obojica u borbi dosegnu 3. *element level* i imaju barem po jedan *stamina* bod, moguće je izvesti *X-strike*. On će se pojaviti među elementima, treba ga samo selektirati (kod bilo kojeg od ta 2 lika). ⊗





HINTOVI, TJ. BUGOVI

• NEW GAME+
Kad završite, bit će vam ponuđeno posljednje spremanje (*save*). Prihvatite ga. Restartajte PS i *loadajte* taj *save*. Tad će se pojaviti nova opcija, "New game+". Sad vam ostaju dostupni stari *level elementi* i *summoni*. Također dobivate i neke nove opcije, no vidjet ćete ih i sami.

• BESKONAČNI NOVCI
• DRAGOON`S GLORY
• VIPEROV LVL 7 TECH SKILL
Nakon što se Serge preporodi, posjeti Terminu (Home World) s Viperom u svojoj družini. Razgovaraj s konobaricom, idi u sobu te pregledaj zastavu na stražnjem zidu. Viper će početi pričati o njoj i potom uzeti svoj LvL 7 Tech Skill, Flag Barrer i Dragoon`s Glory. Izađi iz sobe i ponovno uđi. Ponovno pregledaj zid u pozadini sobe i Viper će opet započeti priču makar zastave više nema. Opet će uzeti Flag Barrer i Dragoon`s Glory. Ponovite to koliko god puta želite. Svaki Dragoon`s Glory može se prodati za 4000. Njegove su statistike Atk. +3, Hit% +3%, Mgc. +2. Također ga možete rastaviti i dobiti 1 Denadorite, 2 Scale, 2 Fur i 2 Fang.

• UVIJEK POBIJEDI NA RULETU
Kad se kazaljka počne vrtjeti i crveni se vrh nađe između sjevera i zapada, pauzirajte igru, počnite neprekidno stiskati krug, pauzirajte te nastavite sa stiskanjem. Na taj ćete način uvijek pobijediti, tj. udvostručiti količinu uloženog novca.

• NAHRANI SVIH 100 ZMAJEVA
Za to je potreban kontroler s turboopcijom. Kad dođete do čovjeka koji u štali hrani zmajeve, recite mu da ćete ih nahraniti 100 puta. Namjestite turbo na ⊗ i krećite se lijevo-desno dok ne obavite posao.

RESET

PS2 je pred vratima. Još nas samo nekoliko dana dijeli od početka europske prodaje i, što je mnogo važnije, konačnog uvođenja multimedije u gotovo svo domaćinstvo. Rubrika RESET će biti namijenjena svim onim mogućnostima PlayStationa 2 koje nisu vezane samo za igranje. Glazbeni prilog **U centrifugi**, filmski **PSX@hollywoood**, a dogodine i online prilog olakšat će vam praćenje najnovijih zbivanja na tim poljima, dok će rubrike **Halo, Bing** i **Lifestyle** donositi pregled trendova u svijetu tehnike i zabavu u slobodno vrijeme. Nadamo se da ćete nam pomoći u stvaranju ovog malog "časopisa u časopisu" te ga svojim prijedlozima i komentarima (e-mail adresa je psx_reset@janus.hr) učiniti što boljim i kvalitetnijim.

LifeStyle Sprite VJERUJ INSTINKTU

uređuje i piše | **Amar Rešić**

Urban biking

Vječna kašnjenja, gužve u tramvajima, autobusima, zastoji, nemogućnost parkiranja, sve ljepote urbanih područja... zvuči li poznato? Kako za koga. Neki ljudi, čini se, s tim stvarima nemaju problema

"Ako je nešto stil života, onda je to definitivno bicikl", složila su se četvorica naših sugovornika već na samom početku razgovora. Tomislav, Sven, Vanja i Albert već nekoliko godina uspješno izbjegavaju gradsku gužvu i probleme urbanog tipa koristeći bicikl kao osnovno prijevozno sredstvo. "Zašto bih se gurao među tisućama ljudi kad svugdje stignem brže i s manje problema", glasno razmišlja Sven. "Bicikl je zakon. Sjedneš i nema tog mjesta na koje ne mogu stići za dvadeset minuta. Dubrava, Kustošija (zagrebački kvartovi), centar grada, sve obiđem unutar tog vremena. Nije me briga za gužve, za zastoje, za sve ono što se događa u normalnom prometu jer pokraj toga prolazim kao da ne postoji. To je najveća prednost", zaključuje Sven, a Tomislav dodaje: "Tramvajem do posla imam dvadeset minuta, automobilom deset, a biciklom manje od petnaest. Matematika je s biciklom vrlo jednostavna stvar."

ime i prezime | Tomislav Šiptar
rođen | 10. srpnja 1977.
zanimanje | grafički urednik

ime i prezime | Sven Šego
rođen | 2. svibnja 1976.
zanimanje | student

ime i prezime | Vanja Prah
rođen | 21. svibnja 1976.
zanimanje | superheroj

ime i prezime | Albert Stošić
rođen | 14. studenog 1976.
zanimanje | stručni suradnik

zajednički hobiji | *biking* | PlayStation

QUATTRO STAGGIONE

"Bicikl ima svojih prednosti i mana, no kad se sve zbroji, mane se i ne primjećuju. Njime možeš svugdje, otići na kavu, u kazalište ili neko slično mjesto, voziti se po gradu, u prirodi, svejedno je. Godišnja doba ne igraju nikakvu ulogu jer je s dobrim gumama moguće voziti i po snijegu i bljuzgi, samo se treba toplo odjenuti, i to je to. Naravno, proljeće, ljeto i jesen su znatno podnošljiviji, ali ni zima ne predstavlja nikakav problem za *biking*", govori Vanja. "Najvažnije je prilagoditi gume i problema nema. Proljeće i ljeto su idealni za *slickove* (glatke gume) jer je vožnja brža i kotači bolje drže cestu, dok dolazak jeseni zahtijeva kišne gume s većim ripnama (ispupčenja i udubljenja na gumama). Zima, osim kad uistinu napada snijeg i vožnja postaje nemoguća, traži gume najsličnije onima za profesionalna natjecanja u brdskom biciklizmu, tanjeg promjera i najdubljih ripni. Svakodnevna vožnja biciklom zahtijeva i održavanje svih dijelova kao, uostalom, i kod motora ili automobila, jedino što popravke i servise svatko može sam napraviti. O razlici u cijeni ne treba posebno ni razgovarati. Bicikl je najbolji."

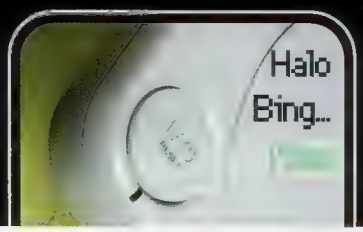
BICIKLOM DO MORA

Osim za vožnju po gradu, bicikl može poslužiti i za odlazak na duža putovanja. Tomislav ima i takvih iskustava. "Ovo sam ljeto, vozeći se s bratom, biciklom prešao cijelu Istru. Mnogi ne znaju da je ondje pravi raj za bicikliste, brojne ceste izvan glavnih prometnih pravaca idealan su izbor za spajanje avanture i rekreacije, što je i smisao *bikinga*. Do Istre se relativno brzo dođe, a unutrašnjost skriva ljepote do kojih je nemoguće doći ičim osim biciklom ili možda terenskim vozilom. Ovogodišnju jednotjednu avanturu dogodine svakako namjeravam produžiti. Ivan je (član društva koji se, nažalost, nije mogao pojaviti na razgovoru), primjerice, ove godine išao biciklom sve do Dalmacije. Trebalo mu je vremena, no uz dobro društvo i, naravno, dobar bicikl sve brzo prođe. Jedini problem u takvoj vrsti zabave predstavljaju još neizgrađeni sustavi malih kampova pogodnih za boravak biciklista. Spavanje u šumi i nije baš najluđe rješenje, a autokampovi su pak preskupi za samo jednu noć boravka", kaže Tomislav. "Vjerojatno će za nekoliko godina netko shvatiti koliko biciklista zapravo ima te će učiniti nešto i po tom pitanju. Do tada, svatko će se snalaziti kako zna."

ZA ONE S MNOGO NOVCA

Bicikle konstruiraju i najveći proizvođači automobila kao što su, primjerice, Mercedes, BMW, Porsche i Audi. Cijena im, sukladno kvaliteti koja je uistinu vrhunska, dostiže i desetak tisuća njemačkih maraka, što ih čini poprilično nedostupnima velikom broju ljudi. Neke od modela je moguće kupiti i kod nas, no nema reklame dok se ne dogovore s našom marketinškom službom. Telefonski je broj u impresumu, pa gospodo Bavarci, izvolite.

U ovom vam broju pobliže predstavljamo najnoviji album grupe U2, koji i darujemo najsretnijem čitatelju (pobliže o tekstu), izvrstan DVD naslov *Tri kralja*, također ga darujemo, te džepnog ljubimca nove generacije - PSOne. Lifestyle se ovaj put okrenuo biciklima, a već vas u idućem broju očekuju neka nova iznenađenja. Vidimo se za njekoliko dana.



NE TAKO OBIČNA STVAR

No, naši sugovornici bicikl ipak najviše koriste u gradu. Da urbane cjeline u Hrvatskoj još uvijek nemaju izgrađenu svijest o biciklistima govori i podatak da je izvan središta Zagreba (a i u ostalim dijelovima Lijepe naše) gotovo nemoguće pronaći pravi parking za bicikle. S druge strane, vezanje bicikla za kakvu ogradu, stup ili drvo predstavlja znatan rizik za vlasnika. Sven pojašnjava: "Bicikli su se krali i prije, no u poslijednjih nekoliko godina taj je trend u znatnom porastu. Veliku ulogu u tome ima i povećanje vrijednosti samih bicikla. Nekad su to uglavnom bili FBP ili ROC modeli (tvornice omiljene u bivšoj državnoj tvorevini), čija se vrijednost kretala u granicama nekoliko stotina DM, danas malo bolji bicikl nerijetko stoji i više od tisuću DM, što i nije tako mali novac. Stoga nikad ne ostavljam bicikl ondje gdje ga ne vidim." Vanja dodaje: "Nije u pitanju samo novac nego i vrijeme i trud uložen u sklapanje vlastitog bicikla. Svaki od nas je sam slagao sve dijelove, kupovao ih kad je mogao i svaki je bicikl, na neki način, unikatan. Od osnovnog se modela razlikuju kao nebo i zemlja, a to je ono što *biking* i čini zanimljivim - vječno napredovanje. Istina glasi "od svakog dijela postoji bolji, a ako ne postoji, napravit će ga uskoro". Tako netko ulaže u audiooopremu, u odjeću ili nešto treće, a mi u bicikle. Svatko ima svoje."

"Bicikl je dobar ako ne znate da može biti još bolji. Kad to spoznate, više ništa nije dovoljno dobro"

ALBERT STOSIC'S PRO BIKING

No, kad je na red došla umješnost u vožnji, svi su se okrenuli prema Albertu koji iza sebe ima iskustvo na gotovo svim biciklima poznatim čovjeku. Poniji, BMX-ovi, "poštarci", specijalke, "rogovi", "febepejci" i svi novi MB modeli su prošli kroz njegove noge, a mnogi su, nažalost, tako i završili svoju karijeru. Albert se nikad nije ustručavao najludih poteza, a preskakanje preko nekoliko desetaka stuba i sulude vožnje po najgorim nizbrdicama učinile su ga vrhunskim poznavateljem ekstremnih tehnika gradske vožnje. Nedavno uništen bicikl (ni sam ne zna koji u nizu) onemogućio mu je trenutačno bavljenje omiljenim sportom, no, kako sam naglašava, nakratko. "Bicikl omogućuje izvođenje mnoštvo radnji, manje i više pogibeljnih, no zajedničko im je što nude poseban način užitka u vožnji. Naravno, skokovi i vratolomije podrazumijevaju padanje, ali ako vozač zna što može dobiti od bicikla, znat će i preživjeti opasnu situaciju. Svatko može pasti, no važno je znati kako - prepoznati trenutak prije pada i biti svjestan što te čeka je nešto što se stječe jedino iskustvom. Moj moto vožnje bicikla glasi: *"Tko ne pada, taj se i ne vozi"*. U tome je cijela mudrost."

A kad se ne voze biciklima, sva četvorica uživaju u igranju na PlayStationu. "*Gran Turismo* i *Tony Hawk's Pro Skateboarding* su najbolji, a svaki od nas ima i neke posebne favorite među igrama", naglašava Vanja, vjerojatno najveći ljubitelj sive konzole u društvu. Osim GT-a i THPS-a, Vanja uvijek (a začudili biste se kako neke riječi dobivaju na težini kad im je značenje doslovno) igra *ISS Pro Evolution* i *Medal of Honour*, dok Tomislav ponekad nađe vremena i za *No Fear Downhill Biking*. Albert i Sven uz GT igraju i *Colin McRae Rally*, no svi iščekuju istu stvar - PS2. "Bit će teško", složili su se dečki. "Cijena konzole će odgovarati cijeni nekoliko dobrih dijelova za bicikl, no, vidjet ćemo. Bicikl je bicikl, ali PS2 je ipak PS2." Dodati nešto na takav zaključak bilo bi potpuno suvišno, zar ne?

KAKO SLOŽITI DOBAR BICIKL

Iako se na prvi pogled čini da je većina bicikala dostupnih u trgovinama iznimno dobre kvalitete, iskustva govore drugačije. Vožnja po gradu ima neke zakonitosti, a njihova imena su "visoki rubnici", "loša kvaliteta asfalta", "suludi vozači automobila" te "pad na beton može slomiti kosti, ali i dijelove bicikla". Kvaliteta pojedinih dijelova je stoga od presudne važnosti. Postupnim je ulaganjem (kroz kojih godinu dana) moguće doći do bicikla zavidne kvalitete, s vrhunskim dijelovima koji vrijede svaku uloženu kunu. Ili marku. Ili štogod.

RAMA ▸ Tijelo svakog bicikla se najčešće izrađuje od čelika, no ulaganje u aluminijski okvir će poboljšati vozna svojstva i smanjiti mu ukupnu težinu.
Karbonski i titanski okviri predstavljaju vrh ponude svakog proizvođača, ali im je i cijena takva. Nećete pogriješiti kupite li GT, Cannondale ili KONA

PRIJENOS ▸ U svijetu prijenosa i osovina za kotače profesionalci i obični smrtnici poznaju samo jedno ime: Shimano. O količini novca ovisi hoćete li se odlučiti za inačice XTR, XT, Acera i sl.

SUSPENZIJE ▸ Gradska vožnja, a pogotovo ona u prirodi, zahtijeva ugradnju suspenzija koje olakšavaju vožnju po grubim terenima te čuvaju okvir i kotače od pretjeranog naprezanja. Postoje prednje i stražnje, te one za sjedalo, a najbolje su Marzocchi, Rock Shock, RST ili Manitou.

KOTAČI ▸ Mogu biti žičani ili karbonski, a potonji su, dakako, znatno skuplji. Dvoslojni ili troslojni nosač gume (popularna "felga") će produžiti vijek trajanja kotača među kojima se poželjno odlučiti između onih Spin, Specialised ili Mavic

KOČNICE ▸ "V-brake" sustav je najbolji za sve uvjete vožnje jer je učinkovitiji i brže koči od klasičnih sustava. Disk kočnice je zbog skupoće i lakog uništavanja bolje ostaviti profesionalcima. Bolje od ostalih koče AVID i Shimano, te Sachs (diskovi).Osim navedenog, poželjno je promijeniti i upravljač (Richey), nosač upravljača, tj. "lulicu" (CORE, Richey), te sjedalo (odrediti prema osjećaju na vlastitoj stražnjici). Kao što se vidi, dobar bicikl se ne može kupiti odjednom, ali u tome je sva čar. Svakog dana u svakom pogledu sve više napredovati.

RESET

Sprite VODIČ ZA ODVAŽNE

RESET

Halo Bing...

...što ima? Evo, od svega pomalo! Zainteresiran? Povoljno kad ti kažem, čista bagatela, još malo pa dijelim besplatno... Prava sitnica!

PREPORUKA MJESECA

PSONE

My name is one... PSOne

Eto, kako da ga čovjek ne kupi kad je ovako upakiran. Malen, sladak, ma najbolji, kažem vam. Možda mi ne vjerujete, ali pođite negdje gdje ćete ga vidjeti uživo, uzmite ga u ruke, i kažem vam, ispustit ga nećete... Detaljnije informacije i recenziju možete pročitati u našoj hardver rubrici.

ustupio	GMC 01/3887-300
cijena	1350 kn

KOMUNIKACIJE

MOTOROLA V.2288

Ako treba, I pjevat će

Da bi si popravila ugled kad je o dizajnu mobitela riječ, Motorola je na tržište izbacila model v.2288 prilagođen mlađim ljudima. Od posebnih značajki važno je izdvojiti WAP i FM radio. Da, uza nj dolazi set slušalica koje se prikopčaju u mobitel pomoću kojeg je moguće slušati radiovalove. Signal je iznenađujuće dobar pa sam s mobitelom uspio "uhvatiti" više stanica no sa svojom linijom. Da stvar bude još bolja, na dijelu gdje se žica lijeve i desne slušalice spajaju nalazi se mali mikrofon (smješten je taman ispod brade), pa u slučaju da imate dolazni poziv, a mobitel vam je, primjerice, u naprtnjači, čut ćete signal, radio će se stišati, a vi mirno možete započeti razgovor sa slušalicama u ušima. Skinovi, tj. navlake za mobitel izgledaju privlačno, izrađene su od gume (moguće je kupiti i plastične), tako da ogrebotine neće biti opasnost, a i bolje će vam ležati u ruci. Tu je i torbica koja se pričvrsti oko ruke i čvrsto osigurava mobitel od "bijega". Motorola v.2288 je za svaku pohvalu...

ustupio	Komteh, 01/3650-452
cijena	Motorola v.2288 - 2022 kn gumena navlaka - 60 kn plastična navlaka - 95 kn torbica - 100 kn

ODJEĆA-OBUĆA

VANS PRO SERIES FALL 2000

Kako se stvara model PRO Serije?

Prvo se okupi ekipa: koordinator ulaganja, grafički dizajner, direktor marketinga, predsjednik marketinga, marketinški VP, CEO i CEO i VP unutarnjih poslova te se zatvore u "think room" na 2 tjedna. Kako su svi uvjereni u svoje znanje, prvih tjedan i pol prođe u obračunu "šaka o glavu", onda slijedi svađa o prilozima za pizzu, ananas ili šunka. To se nastavi i iduća 3 dana, zatim netko dobije živčani slom i počne plakati. Napokon na kraju drugog tjedna, u ponoć, rodi se Pro Series model.

ustupio	ASR, Importanne centar, Svačićev trg, ZG
cijena	700 - 750 kn (ovisno o modelu)

DA, DA, JESU, NE, NISU...

Hoće li napokon pasti konačna odluka: Je li zračenje mobitela štetno ili nije? U posljednje se vrijeme priča da je zračenje mobitela ipak opasno po zdravlje, a posljednje bi testiranje napokon trebalo pokazati zašto i koliko. Zasad je poznato da su Ericssonovi mobiteli najopasniji, potom slijede Nokijini modeli, a na kraju je Motorola s minimalnim tragovima zračenja. Za ostale mobitele rezultati još nisu poznati. Budući je donesen zakon da će od početka iduće godine svi mobiteli morati imati upozorenje o zračenju te njihove točne vrijednosti, vjeruje se da će se situacija bitno poboljšati. Sumnja se da negativno zračenje može izazvati tumor na mozgu, depresiju, genetičku štetu te glavobolju.

TEHNIKA

MICRO MOBILITY PRODUCT
Romobil X

Ono što smo "nekad" zvali romobilom, sa škripavom ramom, danas se zove *mini skate scooter* i trenutačno ga vozi čak 14 milijuna sretnika diljem svijeta. Njegova mala težina (2-3 kg) te laka sklopljivost (tako da se može nositi u ruksaku) vjerojatno su glavni razlozi tolike popularnosti. Prvi je, čini se, proizveden u jednoj švicarskoj tvrtki te je kao takav zaštićen u **cijelom svijetu** (i okolici) pod imenom (pazi sad!) Micro Mobility Product ili "komercijalnim" imenom MICRO. Naravno, to znači da je Micro jedini pravi originalni primjerak "romobila novog stoljeća". Vi odlučite želite li original (čak i po pristupačnijoj cijeni) koji se, osim svojom originalnošću, diči i odličnom konstrukcijom (nosivost do 100kg) ili "kopiju". Micro se kod nas može pronaći u tvrtki Sim Sport koja nudi mogućnost kupovanja s lagera i trenutačnu isporuku, a švicarski proizvođač jamči originalnu kvalitetu.

ustupio	Sim Sport, 01/4617-911
cijena	799 kn

KOMUNIKACIJE

MOTOROLA TIMEPORT
Serious Sam

ustupio	Komteh
cijena	2888 kn

Motorola Timport je, za razliku od v.2288, namijenjena ozbiljnijim poslovnim ljudima. Osim WAP-a, nudi mogućnost IRD komunikacije s prijenosnim računalom ili pak drugim mobitelom, govorno biranje, dodatnu memoriju za 100 telefonskih brojeva (ne računajući 200 koji stanu na SIM karticu) te diktafon opciju, tj. memoriranje 3 min. govora, bilo u razgovoru ili samo u svrhu podsjetnika. Zgodno je što prepoznavanje glasa na tom modelu ne služi samo za glasovno biranje nego i za pristup nekim određenim opcijama u izborniku. Tako mu, primjerice, možete reći "vrijeme", a on će vam pokazati datum i sat, ili mu pak izdati naredbu "zaključaj" i sl. Postoji gumb koji odmah nakon pritiska otvara izbornik s 10-ak konfigurabilnih opcija, tj. u nj možete po vlastitoj potrebi staviti stvari koje najčešće koristite te im pristupati na najbrži način. Motorola Timport je ozbiljan izbor za ozbiljnog korisnika.

KOMUNIKACIJE

PALM M100 HANDHELD
My name is Palm, Little Palm

Ovaj mali Palm ulazi u svojevrsnu *lowbudget* seriju proizvoda, što znači da je cijenom pristupačan većini korisnika. To naravno ne znači da su mu mogućnosti slabije, štoviše, sposoban je upamtiti sve vaše sastanke, obveze i sitnice koje život čine, pa čak se spojiti i na Internet ako korisnik to zahtijeva. Naravno, postoji i mogućnost instaliranja aplikacija po želji, što će učiniti vaše ručno računalo osobnijim. Dimenzije su mu samo 11,8 cm x 7,9 cm x 1,8 cm, a teži 125 grama. Dvije AAA baterije u njem potrajat će i do 2 mjeseca, pa vi recite...

ustupio	Zola, 01/6552-727
cijena	1999 kn

KAD SE "DJEVICA" I PLAYBOY SPOJE

Radio *Free Virgin* i *Playboy.com* udružuju snage da bi stvorili Playboy Longue - radiokanal koj bi dopuštao *downloadanje* pjesama u CD kvaliteti. Stanica će puštati široki spektar glazbe, od hip-hopa, elektronike, roka, jazza pa do svjetske glazbe. Slušatelji će također moći dobiti i povratnu informaciju o tome koga slušaju. Da biste *downloadali* besplatni *radio player*, posjetite www.radiofreevirgin.com .

VIJESTI

LJEPOTA ILI LJIGA

Eto, i nije preveliko iznanađenje, bilo je samo pitanje vremena kad će se ovako što pojaviti na tržištu. Mislim, za vidjet su O.K., ali zamislite si tipa (oho, ili ženu) koji/a veselo trčkara ulicom s ovako nečim. NOT!

LOGITECH OTVARA KANTU CRVIĆA

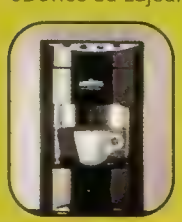
Da bi proslavili Halloween, www.spotlife.com je ponudio jedinstvenu priliku da pogledate čovjeka kako "veselo" jede 28 crva iz kantice. Ginnessov rekord što ga je postavio Ken Edwards i sad možete pogledati na adresi www.logitech.com/worms. Ako vas zbog nekog razloga zanima nešto slično, provjerite ove adrese: www.eatbug.com, www.ent.iastate.edu i www.planetscott.com .

UZ MALU POMOĆ "SVIH SVETACA"

Žene iz "All Saints" pomogle su pri promociji prvog mobilnog telefona koji koristi Swatch Internet vrijeme, Ericssona T20. On sadrži gotovo sve opcije koje biste mogli poželjeti od mobilnog telefona, pa čak i onu da na nj priključite FM radio ili MP3 player te SMS i WAP podršku. Osim toga, podržava i Wap chat na koji se mogu spojiti i PC korisnici. Da biste *downloadali* potreban softver, posjetite http://mobileinternet.ericsson.cc Za to vrijeme Swatch Internet time mjeri svoje vrijeme podijeljeno na 1 000 jedinica te nema veze s tradicionalnim sekundama, minutama i satima. Na taj način vidite isto vrijeme gdje se god nalazili, nema vremenskih zona između gradova i sl. Swatch je napravio veliku uslugu web surferima diljem svijeta dajući im isto vrijeme po kojem se mogu ravnati i nalaziti na netu radi *chata*, igre i ostalih stvarčica...

OSTALI SMO BEZ KAVE, TKO JE TO REKAO?

Talijanska tvrtka Lavazza i francusko-američka tehnološka grupa eDevice su zajedničkim snagama stvorili aparat za kavu koji je sam sposoban poslati e-mail te naručiti još kave ili popravak, a može primiti i e-mail od bazne stranica za održavanje. E-espressopoint će se pojaviti na europskom tržištu koncem 2000., a u pripremi je još jedan model koji bi se trebao pojaviti godinu dana poslije, a pružao bi mogućnost dodatnih informacija kao što je prognoza vremena, stanje na cestama, horoskop i sl.



RESET

RESET

U centrifugi U2

webconnect: www.u2.com

All That You Can't Leave Behind (Island/Aquarius)

Tri su, za neke preduge, godine prošle otkako je irski sastav U2 objavio svoj posljednji studijski uradak. Danas u svojoj omiljenoj prodavaonici napokon možete kupiti "All That You Can't Leave Behind", najnoviji nosač zvuka Bona Voxa i prijatelja.

Jednostavan crno-bijeli omot koji prikazuje članove sastava u zgradi zrakoplovne luke Charles de Gaulle u Parizu pretkazuje dojam što ćete ga steći umetanjem medija u uređaj za reprodukciju zvuka. Album otvara nastupni singl "Beautiful Day" (koji neodoljivo podsjeća na hit "Sun Allways Shine On TV" već pomalo zaboravljenog sastava A-ha), a potom slijedi jedna od budućih (može li oklada?) singl-uspješnica "Stuck In A Moment You Can't Get Out". Peta skladba po redu, "Kite", uznemirit će sitne dlačice na vašem tijelu dovodeći u nered čuvstveno, odnosno emotivno stanje duha. Let traje ugodnih pedesetak minuta, svi članovi posade su iskusni i prekaljeni borci, vidici su prekrasni, a putnici uživaju.

Svih jedanaest pjesama autorski potpisuje Bono, a kao skladatelj u nekima mu se pridružuje i gitarist Edge. Izvrsnu, čistu i uravnoteženu produkciju su vrlo profesionalno odradili Daniel Lanois i Brian Eno u studijima u Dublinu i na jugu Francuske. Činjenica da su U2 ponovno više angažirali svoje gitare i bubanj, pomirila je njihove stare, nove i stalne (prave!) *fanove*. Iskorak u zrelost je neminovnost koju ipak neće svi prihvatiti, misleći da isti negira sve ono što su U2 bili nekada. *Beeep* - krivo! Na "All That You Can't Leave Behind" ima i bunta, i prkosa, i ponosa, svega onoga za što neki tvrde da se tijekom vremena izgubilo ili razvodnilo, samo u drugom obliku ili, ako baš hoćete, drugačije upakirano. Sadržaj je u svojoj biti ostao isti - izvrstan! (Veliko hvala gospodici Ireni Sedlić bez čije pomoći ovog teksta ne bi bilo!)

CD mjeseca redovito ćemo poklanjati najsretnijem čitatelju. Želite li novi album U2-a, navedite nazive barem triju njihovih albuma, a odgovore pošaljite na adresu uredništva ili na *psx_reset@janus.hr*.

Willie Nelson/Milk Cow Blues

(Island-Aquarius Records)

Novi dokaz da se najbolje skladbe rade tek nakon 60 godina (jedva čekam). Nepunih pola stoljeća trebalo je Williju da s provjerenom (B.B.King, Dr John, Jonny Lang) blues ekipom napravi odličnu ploču, otpjevanu i odsviranu iz duše. Možda je to i najbolja Willijeva ploča, za sve blues poklonike, a pogotovo za one koji će to tek postati. Toplo preporučujemo!

Mark Knopfler/Sailling to Philadelphia

(Warner -Aquarius Records)

Majstor gitare ovaj je put ugostio Vana Morrisona i Jamesa Taylora. Koliko se god trudio pobjeći od Dire Straitsa, uz dužno poštovanje Marku, stil je ostao isti. Produkcijski izglačano, slušljivo, nikako na isti kalup, ali u završnici malo dosadno. Idealna *mjuza* za telefoniranje ili uz kavu.

All Saints/Saints & Sinners

(Warner-Dancing Bear)

Joj, kak' su zgodne! Joj, kak' su slatke! Cure od čijeg se oblizivanja dobiva šećerna bolest na naslovnici CD-a imaju izdvojena tri hita. Kako li su ih mogli izdvojiti kad su svi isti?! Ah da, jedan je poznat po Leonardu DiCapriju. Ostaje nam samo da patimo i čekamo kad će se neka udati za nogometaša i riješiti nas muka...

VIJESTI

Britney i Justin u Briljantinu

Obožavani šoubizerski par Britney Spears i Justin Timberlake ('N Sync) trebali bi, pročulo je iz redova 'N Sync, početi snimanje remakea čuvenog filma. Hoće li biti uspješniji od J. Travolte i O. Newton John, tek ćemo vidjeti, makar smo sigurni da zupčetnost hitova...

Melanie C na antidepresivima!

Težak je život jedne zvijezde. Počneš samostalnu karijeru usporedno s karijerom sastava, pa te novinari zezaju, pa ti kažu da si debela, pa ti prigovaraju da voliš žene, pa umjesto da ih sve spičiš posrneš čela, ti završiš u dvoji, *deep hole*. Ali Melanie C, kao velika zvijezda, priznaje svoje...

'N Sync u Simpsonima!

Nije im dosta što nas ubijaju svojim izgledom i skladbama, nije im dosta što su nam uzeli Britney Spears, hoće nam se uletati i u omiljenu seriju! U epizodi *New Kids On The Wreck* Bart Simpson će sa svojom školskom napravit boy-band Party Posse, a 'N Sync će ih podučavati zakonima lič koreografije. Američka premijera epizode je zakazana krajem veljače 2000., a mi čemo se morati malo strpiti i početi...

Backstreet Boys obilaze svijet u jednom danu

I to na dan izlaska svoje nove ploče. Lučki su napokon odlučili i sami vidjeti tko im to sabotira prodaju, stoga će oni sve trgovine u jednom danu i osobno prebiti svi poklonike 'N Sync-a. Kreću iz Japana, a mi čemo moliti da njihov zrakoplovčić izbriši sve hajke naših curica djevojčica.

NEŠTO DRUGAČIJE

soundtrack FIFA

Kronološkim redom izgledalo bi ovako:
Road To World Cup - Blur: Song # 2
World Cup - Chumbawamba: Tub Thumpin
FIFA 99 - Fatboy Slim: Rockafeller Skank
FIFA 2000 - Robbie Williams: It's Only Us

Popis izvođača i skladbi korištenih u promidžbi EA Sportsovog nogometnog serijala je nedavno upotpunjen odabirom neslužbene himne za tek prispjelu FIFA-u 2001. Sretni vlasnik ekskluzivnog ugovora postao je Moby, a "Lead track" postmilenijske FIFA-ine remix skladbe "Bodyrock", koja se u ponešto izmijenjenoj verziji našla i na albumu "Play", nominiranom za prestižnu diskografsku nagradu Grammy. Obje zainteresirane strane su, naravno, uzbuđene i sretne zbog međusobne suradnje: EA Sports se u svojoj reklamnoj kampanji ponovno koristi likom i djelom istinske pop-zvijezde, a Moby je svoj bankovni račun oplemenio određenom svotom šuškavog konvertibilnog zelenila. Ma, prava pravcata bajkovita idila! Barem do izlaska FIFA-e 2002!

Moram provjeriti sanjam li... buć, glo, glo, glo... Ne, ipak ne sanjam! Toliko mi novca za najobičniji *remix* još nitko nikad nije ponudio!

Roni Size/Reprazent: IN THE MODE

(Talkin' Loud-Aquarius)
Roni Size i njegova bristolska drum'n'bass družina Reprazent nastavljaju "misiju prosvjetljenja" započetu na svom epohalnom prvijencu "New Forms", jednom od najznačajnijih albuma devedesetih. Poput svog prethodnika, "In The Mode" istražuje ropotarnicu povijesti plesne glazbe, lucidno eksploatira svu silu mogućih i [illegible] stvarajući sedamdesetak minuta visokoadrenalinske drum'n'bass mješavine čiji je kvocijent inteligencije proporcionalan broju BPM-a. Na albumu gostuju Methodman i Zack De La Rocha, sada već bivši (??) frontman Rage Against Machine, koji uz svesrdnu pomoć "domicilnog" Onnaleea isporučuju [illegible] tivnošću ponešto zaostaje za svojim prethodnikom, "In The Mode" još uvijek [illegible]

The Wallflowers/Breach

(Interscope -Aquarius Records)

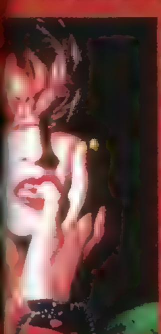
Nakon tri projekta The Wallflowers napokon ulaze u srednjostrujašku rock-folk-country produkciju. Ovdje čak dvije skladbe pokazuju hitoidne tendencije, pa ćete ih više slušati na radiju. Kako uopće ocijeniti Joakima, sina legendarnog Dylana? Glas ponekad i zazvuči slično, vidi se na čemu je rastao, ali to još nije to. Solidno.

Radiohead/Kid A

(Capitol-Dallas Records)

Kontroverzna ploča oko koje smo se dugo natezali. Znači li svaka promjena i promjenu nabolje? Ako je U2 morao proći svoju elektronsku fazu, zašto si to Thom Yorke i ekipa ne bi dopustili? Čuveni sastav s tri gitare napravio je *synt* ploču toplog i melankoličnog ugođaja, a o neobjavljenim stvarima tek ćemo čuti...

Madonna svuda pri vrhu



[illegible]

Madonnini ljubimci

[illegible]

Paul Simon u dobrom izdanju

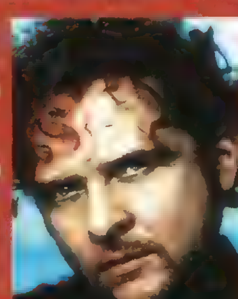
[illegible]

[illegible]

Enya na suhom

[illegible]

Božićni Simply Red



[illegible]

RESET

psx@final.fantasy.the.movie

***Hollywoodski su spektakli dobili pravog konkurenta. Najnoviji svijet maste nosi ime* Final Fantasy**

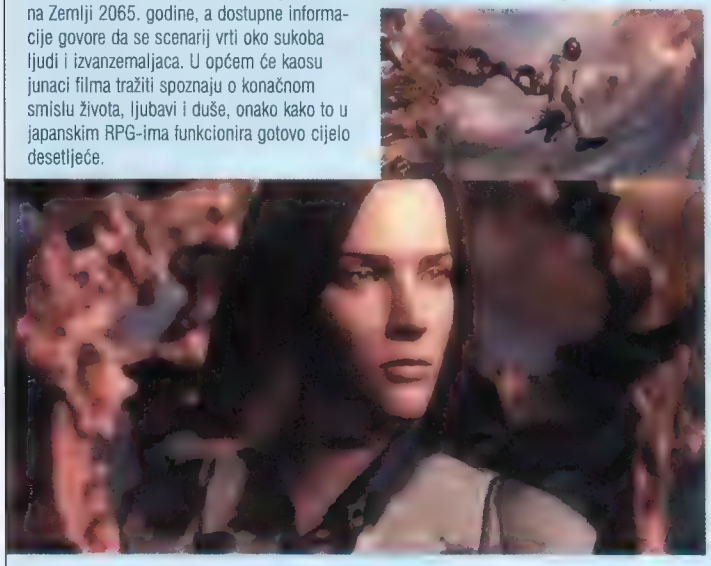
Datum je konačno objavljen. *Final Fantasy The Movie* trebao bi ugledati kinodvorane 13. srpnja iduće godine, istodobno kad se 10. i 11. nastavak istoimene igre ugledaju policama trgovina diljem svijeta. Kako je poznato, radnja filma neće imati mnogo zajedničkog s naslovima iz FF serije igara, no vjerujemo da će osnovne ideje o potrazi za višim smislom postojanja i dalje tvoriti okosnicu priče. Radnja FF filma događa se na Zemlji 2065. godine, a dostupne informacije govore da se scenarij vrti oko sukoba ljudi i izvanzemaljaca. U općem će kaosu junaci filma tražiti spoznaju o konačnom smislu života, ljubavi i duše, onako kako to u japanskim RPG-ima funkcionira gotovo cijelo desetljeće.

Ljudi koji to nisu

Najveća novina vezana uz *FF The Movie* je činjenica da će to biti prvi "pravi" film u cijelosti stvoren na računalu, no s jasnom namjerom da ne bude svrstan među animirane filmove. Squaresoft se takvim pristupom odlučio na poprilično riskantan način konkuriranja tržištu superspektakla, no čini se da će *FF The Movie* ipak predstavljati veliku prekretnicu. Već je svima jasno da se produkcijska opterećenja glumačkim honorarima (primjerice, 20 mil. dolara po filmu traže Jim Carrey, Harrison Ford, a i Nicholas Cage je također tu negdje) mogu mnogo pametnije usmjeriti, jer što će nekome pravi glumac ako ga je moguće nacrtati. Likovi stvoreni na računalima mogli bi uskoro postati značajna konkurencija svojim živućim kolegama, a novi je pravac "evolucije" filma, čini se, upravo započeo.

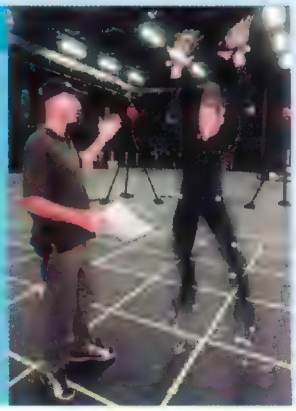
Human vs. Computer

Sqaresoft je uložio deset milijuna dolara u izgradnju studija na Havajima gdje je smjestio vojsku najboljih animatora i programera koji već godinu dana stvaraju čudo zvano *Final Fantasy*. U tome im pomažu specijalno sastavljene *silicon graphics* radne stanice, zadužene za generiranje svake sličice filma. Hironobu Sakaguchi, redatelj filma i producent svih dosadašnjih nastavaka *Final Fantasy* igara, s ponosom ističe da nijedan dio filma nije prenešen iz stvarnosti. "Svaki lik i predmet je računalno generiran prema originalnim dizajner-



POKRET ZA HVATANJE

Na gotovo 2000 kvadratnih metara Square je sagradio poseban studio za snimanje pokreta *motion capturing* tehnologijom, što omogućuje kreiranje realističnih kretnji likova u filmu. Glumci se kreću po specijalno obilježenim površinama odjeveni u odijela prekrivena "lopticama". Desetak kamera istodobno snima njihove kretnje, a računala procesiraju sliku u obliku "kostura" napravljenog međusobnim povezivanjem snimljenih loptica na koji se poslije "lijepe" tekstures i na taj način stvara privid realnih pokreta virtualnih glumaca.



DVD recenzije

Zvuk svih predstavljenih filmova je u miksu

Šesto čulo

(The Sixth Sense), 1999., horor, Issa film

redatelj **M. Night Shyamalan**

gl. uloge **Bruce Willis, Tony Collette, Haley Joel Osment**

Nepoznavanje raspleta je jedan od osnovnih preduvjeta za istinsko uživanje u ovoj priči o čudnom prijateljstvu dječaka i njegovog (?) psihijatra. Rješavajući probleme mladog Colea Seara (Haley Joel Osment), dr. Malcom Crowe (Bruce Willis) će biti u prilici riješiti i nekoliko stvari sa samim sobom, a završnica filma učvrstit će njihov odnos i podići ga na jednu sasvim novu razinu. Psiho-horor-triler drama o životu dječaka koji vidi mrtvace jedan je od najgledanijih prošlogodišnjih filmova, a DVD izdanje pruža priliku svima koji su ga propustili pogledati da nadoknade izgubljeno. Uz izvrsnu sliku i zvuk te preporuku za gledanje filma u potpunom mraku, uživanje je, čak i pri drugom gledanju, zajamčeno.

Početak kraja

(End of Days), 1999., ZF horor, Issa film

redatelj **Peter Hyams**

gl. uloge **Arnold Schwarzenegger, Gabriel Byrne, Robin Tunney**

Bučno najavljivan superspektakl o kraju tisućljeća dočekan je na nož i kod publike i kod kritike, no banalna priča te pomalo prekarakterna Schwarzijeva gluma nikako nisu razlog za bacanje tog naslova u zaborav. Iako *Početak kraja* nije najbolje ostvarenje čovjeka koji je glumio Herkula, Conana i Terminatora, film vrijedi pogledati zbog Arnijevog plakanja, doručka (scena-klasik) te jedne stvari koju učini pri samom kraju filma, no o njoj neki drugi put da ne pokvarimo užitak gledanja. Priča prati bivšeg policajca Jerichoa Canea (Schwarzenegger) koji mora zaustaviti začeće samog antikrista i spasiti svijet od sigurne propasti. Arnie se, tako, ponovno našao u ulozi spasitelja svekolikog čovječanstva, ovaj put pomalo ostarjelog i pregaženog životnim problemima, no još uvijek dovoljno jakog za još jedan obračun sa zlom. Uz izvrsne specijalne efekte i dodatne sadržaje, *End of Days* je naslov koji svakako treba pogledati.

DVD novosti

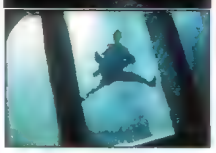
Svjetska ponuda naslova na DVD formatu svakim danom nezaustavljivo raste, a izlazak PS2 će, prema procjenama, povećati broj naslova u regiji 2 (kojoj mi pripadamo) gotovo 100 posto. Domaći se distributeri trude slijediti svjetske trendove pa će se mnoštvo naslova koje spominjemo uskoro naći i u našim trgovinama. Pretpraznična ponuda izgleda otprilike ovako: » **6. studenog** izlazi **Fight Club** Davida Finchera s Bradom Pittom i Edwardom Nortonom, dok » **20. studenog** u europsku distribuciju kreće kontroverzni sportski triler Olivera Stonea

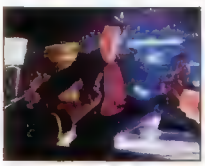
skim zamislima, a jedini dodir sa stvarnim svijetom predstavlja ipak nužna tehnologija *motion capturinga*, potrebna za simuliranje pokreta", kaže Sakaguchi. Glasove likovima posuđuju poznati hollywoodski glumci, a Steve Buscemi, Alec Baldwin, James Woods i Ming-Na-Wen (Mulan) samo su neka od imena koja će udahnuti osobnost svojim virtualnim kolegama.

Projekt u koji su Square USA i Sony uložili 110 mil. dolara ima priliku postati jedan od najznačajnijih filmova svih vremena. Revolucija koju je Steven Spielberg započeo 1993. *Jurassic Parkom* nastavlja evoluciju filma prema potpuno digitaliziranom mediju s granicom između stvarnosti i mašte svedenom na minimum. Prve "prave" isječke iz završne inačice filma očekujemo već krajem godine, dok je jednominutni *trailer* (s kojeg su preuzete ove slike) moguće pogledati na službenoj adresi *www.finalfantasy.com*.

vijestivijestivijestivijestivijestivijestivijestivijesti

MATRIX 2&3 vs. BLACK MASK 2 vs. ROMEO MUST DIE Započelo je snimanje drugog i trećeg nastavka *Matrixa*. Pretprodukcija specijalnih efekata je već u tijeku, a glasine govore o snimanju u uvjetima nulte gravitacije koja se postiže u specijalnom Airbusovom zrakoplovu. Iznajmljivanje "napravice" koja gravitaciju poništava u nekoliko dragocjenih sekundi slobodnog poniranja zrakoplova (tko preživi, pričat će) stoji astronomskih 2 mil. dolara na tjedan, a pothvat u ZERO G bi trebao zasjeniti sve efekte viđene u prvom nastavku. Joel Silver, producent filma, potvrdio je nastup Keanua Reevesa, Carrie Ann Moss i Lurencea Fishburnea, dok se zasad samo nagađa o ulasku u cijeli projekt najnovije hongkonške zvijezde na privremenom radu u Americi, Jeta Lija. Zahvaljujući novostečenom hollywoodskom statusu, Li je odbio ponudu za nastup u *Black Mask 2*, nastavku legendarnog filma koji mu je donio svjetsku slavu.





Međutim, jednu od uloga je prihvatio Tyler Mane, poznat kao Sabretooth iz filma *X-Man*, kao dobrodošlu pauzu između snimanja nastavaka avantura "mutanata među nama". Li, pod budnom Silverom paskom, diljem svijeta odrađuje obveze vezane uz njegov posljednji visokobudžetni uradak *Romeo Must Die*, priču o ratu dviju obitelji u koju se uključuje Han Sing (Li) koji pomoću ljupke Aaliyah leti, tuče se i sve drugo radi najbolje. *Foršpan* se već vrti u kinima, stoga ne propustite priliku pogledati još malo ljude koji trče po zidovima, pucaju i pronose pravdu diljem svijeta. **ARNIE U AKCIJI** Schwarzenegger se vraća na velika platna u velikom stilu. *6th Day* (Šesti dan) je ZF triler u kojem Arnie glumi Adama Gibsona, obiteljskog čovjeka čiji život mijenja spoznaja da je kloniran. Zločesti dečki su izabrali baš Adamov klon za ostvarivanje svojih mračnih ciljeva, a Arnie mora pronaći način da zaustavi njihove planove i vrati se u normalan život. Američka premijera je održana 17. studenog. **SVEMIRSKI SVETAC** Akcijska drama (?) *Red Planet* (Crveni planet) razmatra situaciju u kojoj bi zemlja prestala biti pogodno tlo za daljnji život ljudske vrste. Skupina astronauta predvođena Valom Kilmerom (*Svetac, Batman Forever*) i Carrie-Ann Moss (*The Matrix*) odlazi na Mars želeći ispitati mogućnosti naseljavanja ljudi. No, negostoljubiva površina planeta nije jedini problem s kojim će se od 10. studenog (u američkim kinima, a kod nas jednoga dana) suočavati naši junaci.

US Box Office

Američka ljestvica najgledanijih filmova po ostvarenoj zaradi

[1] Charlie's Angels - [illegible] mobilima i kuharskih dvoboja u uvezi[illegible] ne i brzog rada nogu - Drew Barrymore, Cameron Diaz i Lucy Liu

[2] Meet the Parents - Robert De Niro i Ben Stiller u još ovoj komediji na temu sveameričkih odnosa

[3] The Legend of Bagger Vance - Will Smith i Matt Damon u golferskoj sagi Roberta Redforda

[4] Remember the Titans - Još jedna sagA[illegible] Washingtona, ovaj put u svijetu američkog nogometa

[5] Book of Shadows: Blairwitch 2 - Nastavak? O, ne!

Tri kralja

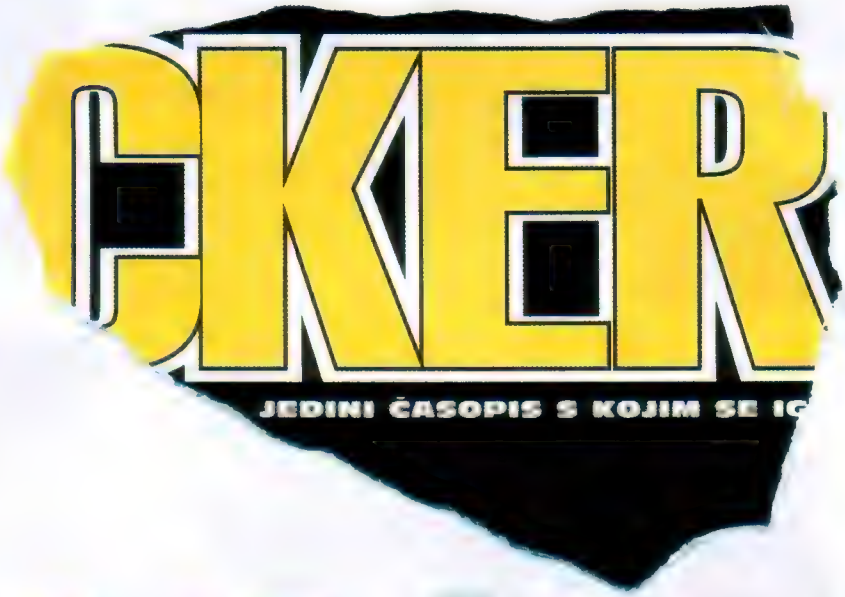
(Three Kings), 1999., ratna komedija, Issa film
redatelj **David O. Russell**
gl. uloge **George Clooney, Mark Wahlberg, Ice Cube, Spike Jonze**

Gdje sve može odvesti papir izvučen iz stražnjice (!) zarobljenog vojnika, saznat ćete pogledate li ovaj izvrstan film, jedan od najzanimljivijih naslova prošlogodišnje hollywoodske produkcije. Četvorica vojnika (četvrti, Spike Jonze, često je nepravedno prešućivan zbog simboličnosti naziva filma) dolaze u posjed velike količine zlata koje su Iračani oduzeli Kuvajtu i sklonili ga u zaštićeni bunker. Pustinjsku eskapadu američkih vojnika natrpanih vrijednim polugama koji se probijaju između raštrkanih trupa Saddama Husseina i kuvajtskih boraca za slobodu prati izvrsna kamera Newtona Thomasa Siegela (*Privedite osumnjičene*), uvelike zaslužna za ukupan vizualni dojam. DVD se, osim vrhunskim zvukom i slikom, odlikuje obiljem dodataka među kojima valja izdvojiti dokumentarac o snimanju filma, redateljev videodnevnik te zabavni filmić o školi glume s Iceom Cubeom. Tu je i nekoliko scena koje nisu uvrštene u završnu montažu, što vrijednost ovog naslova višestruko uvećava. Svakako pogledati.

DVD mjeseca redovito ćemo poklanjati najsretnijem čitatelju. Želite li DVD Tri kralja, [illegible] dva filma u kojima je glumio Ice Cube. Odgovore pošaljite na adresu redakcije ili na psx_reset@janus.hr

DVD mjeseca

Any Given Sunday s Alom Pacinom, Cameron Diaz i Dennisom Quiadom u glavnim ulogama. Dan poslije, » **21. studenog**, DramWorks sprema poslasticu u obliku **Gladiatora** Ridleyja Scotta (u glavnoj ulozi nastupa Russell Crowe) s više od dva sata posebnih dodataka koji obuhvaćaju neuvrštene scena iz filma i posebni 50-minutni prilog o gladijatorskim vještinama borbe. Uz posebnu inačicu filma **Men in Black**, čiji dodatci zauzimaju posebni DVD, i najavljenu **Paklenu naranču** (Clockwork Orange) Stanleyja Kubricka, zima će biti sve samo ne dosadna.



Oteli smo novi broj HACKERa

za Njega tražimo 32.70 kn

u sitnim novčanicama

Mjesto razmjene:

najbliži kiosk

Vrijeme razmjene

ponedjeljak 19. veljače

Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

Tko je tu lud?

Sony je u prva 24 sata prodaje u Americi zaradio 250 milijuna dolara. Usporedbe radi, Sega je u toj disciplini držala rekord svojim Dreamcastom zaradivši 97 milijuna dolara prvi dan. Velika je *lova* u igri. A gdje smo mi, gdje smo mi, mudre glave u pijesku...?

Prvo jedna digresija: Zoki me upozorio da vas izvijestim da je jesen konačno stigla u naše krajeve. Doista, prošlih smo godina imali neka dva i pol muljava godišnja doba i odmah smo iz ljeta uskakali u zimu. Lišće nije ni padalo dok ga snijeg nije poklopio i izmiješao u pravi bljuzgavi čušpajz. Dakle, uživajte. Lišće pada, vi šetate (u paru, neizostavno), nadam se da ste zaljubljeni, da manje vremena provodite pred ekranima, da ne razmišljate o igricama i DA OČEKUJETE TU *FAKIN'* **DVOJKU**, i da vam je lijepo u životu...

Amerikenjci su, za razliku od nas, osim jeseni dobili i svoju (smanjenu, ha, ha, ha) porciju *FAKIN'* **DVOJKE**, HRGHFM, i kako čujemo, odjeci su izvrsni.
Ne, nećemo sad ovdje pričati o tome koliko je Sony zaradio i da je umjesto najavljenih milijun primjeraka u Ameriku stiglo samo pola milijuna crnih ljepotana, uz obećanje (časno japansko, pionirsko) da će im isporučivati svaki mjesec 100.000 primjeraka.
Nećemo ni o jednoj raspravi koja je izazvala dosta zbrke na netu nakon što je u jednom članku objavljeno da Sonyja jedan primjerak PlayStationa 2 stoji 488 dolara. Kako ga onda prodaju za 299!?
Oduzmemo li poreze i trgovačku maržu, što i nisu male stavke, Sony je u cijeloj priči ispao popriličan *luzer*. Naravno, ako je podatak točan. Nemojte sada zbrajati čipiće, pločice i laser u samoj konzoli jer to je samo dio cijene. A gdje je *lova* utrošena na razvoj (najmanje pet godina), krediti koji su dizani da bi se izgradili novi pogoni i tvornice gdje će se proizvoditi dotični crni gospodin, da ne govorimo o troškovima marketinga... Pomnožite samo 500.000 isporučenih konzola s 488 i dobit ćete sumu zbog koje bi i naši tajkuni dobili laganu vrtoglavicu. Navlači li nas Sony na novu drogu svjesno se odričući na početku svoga dijela kolača i ulažući, zapravo, u nas? Zar smo mi neozbiljni *gameri* osobe od takvog povjerenja?
E pa, čini se da jesmo. Sigurno ste uhvatili neku od vijesti koje su se vrtjele na svim TV postajama 26. i 27. listopada. Čini se da groznica nikad nije bila veća. Japance smo već gledali u takvim situacijama, tj. da u beskrajnim redovima čekaju izlazak neke nove hit igre, ali da će se lijeni Ameri uhvatiti na ljepilo, nismo baš očekivali. Sve trgovine koje su imale sreću dobiti između 25 i 500 PlayStationa 2 otvarale su svoja vrata točno u ponoć 26. listopada, a ljudi su svoja mjesta u redovima zauzimali i 30 sati prije. Naoružani dobrom voljom, hranom, pićem i vrećama za spavanje, zabavljali su se i čekali *zero hour*. Oko četiri ujutro zadovoljni su se vraćali noseći u rukama kutije zbog kojih neće spavati idućih 30 sati.
Priče "ljudi iz redova" nimalo se ne razlikuju, u velikom SAD-u svugdje je bilo isto. Neki su izostali iz škole, većina s posla. Povremeni obračuni nabrijanih usijanih glava brzo su bili prevladavani te liječeni *cugom* i pričom, u svim je redovima vladala odlična atmosfera iako je Sony ispred najvećih prodavaonica postavio i policajce iznajmljene od grada. Raznosila se hrana i piće, a u nekim dijelovima gdje je padala kiša osoblje je spremno dijelilo i kabanice. Uoči otvaranja upriličeno je pravo novogodišnje odbrojavanje! Brojne TV ekipe intervjuirale su *gejmere* snimajući ih kako se zabavljaju u redovima, igraju *baseball* i raspravljaju o najdražim igrama. Sve ono što igranje čini lijepim i plemenitim snašlo je Amerikance. Iskreno, zavidim im jer takva događanja bih rado vidio i na ulicama Splita, Rijeke, Osijeka, Zagreba... Napokon bi uspjeli nečim razdrmati naše uspavane gradove.
Ali sjetite se samo cijene koju će PS2 imati u našim vrlim dućanima (tko zna) kad dođe do nas. Bit ćete sretni ako vam starci prodaju stari *yugo* da biste imali novi PS2, periferije i neku igru.
Najvjerojatnije većina nas svoj primjerak i neće kupiti u Hrvatskoj. Zašto? Neki smo dan skoknuli do susjedne Slovenije na piće, *tankanje* benzina i brzi *shopping*. Trgovina u selu najbližem granici bila je puna Zagrepčana koji su jedan preko drugog zrak hvatali škrgama, dakako, ako su bili te sreće da im ona golema kolica nisu bila zabijena u trbuh. Još ne mogu iz nosa isprati smrad kojim je onaj nakrcani prostor bio ispunjen. Hrana za cucke i mačke nabacana preko hrane za ljude, vlažne kutije iz kojih se stvari ne stignu ni izvaditi na police, hladnjaci sa suhim mesom oprani tko zna kada... A najsmješnije od svega - 90% proizvoda su hrvatske proizvodnje! Kupujmo hrvatsko, ližimo hrvatsko, ali u Sloveniji. A jadan Sony gubi milijune? Ma, za inat svim glupim porezima i odvratnim carinama kupit ću ga vani i prošvercat!

Ponesena tim ludim trendom, i redakcija PSX-a će svoje ritualno čekanje i odbrojavanje (ako Bog da novca i benzina) obilježiti u nekom od bečkih redova. Ako nam to i uspije, obećavamo vam veliku reportažu, da barem na slikama vidite ono za što ste bili prikraćeni u rođenoj zemlji.

galić/kuharić/matoš

17/02/01 DocMartin//Augie//Felver

18/02/01 Jasmin//Senad//Teo Harpuda//Kiki

19/02/01 Lushi//Frajman

24/02/01 Felver//Kiki//Frajman

STEREO STUDIO

OD 22h/TVORNICA/SUBIĆEVA 2/ZAGREB// WWW.STEREO-STUDIO.COM

Veljača

PSX

MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2

Black & White

Ekskluzivno otkrivamo!

Midas radi nemoguće: najavljivanu PC igru za koju predviđaju da će postati veliki hit, prebacuje na PlayStation konzolu!

novi broj u prodaji 05. ožujka

ZOLA

SVE ZA **PlayStation**

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

www.zola.hr

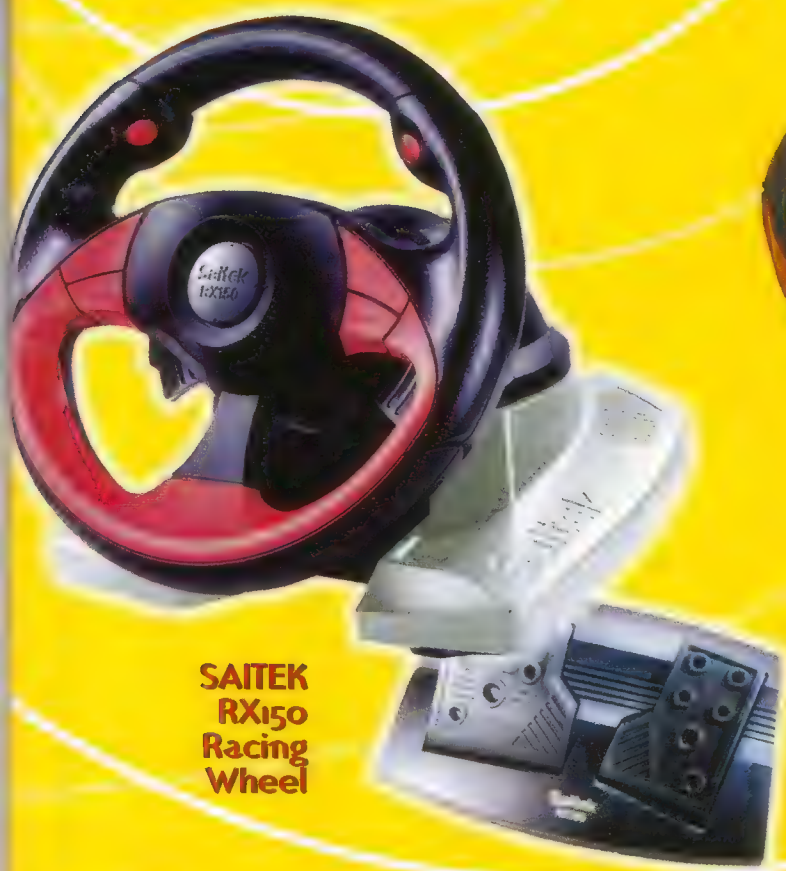
PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
Tel. (01) 3095-153
Fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
Tel. (01) 6526-755
Fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO!
TRGOVINA PUTEM INTERNETA

JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM **INTERNETA** NA ADRESI
www.zola.hr

Saitek OVLAŠTENI DISTRIBUTER ZA HRVATSKU I BIH



SAITEK RX150 Racing Wheel

SAITEK GM 2 Action Pad + Game Mouse

SAITEK GM1 Game Mouse

SAITEK PX2500 Double Shock

SAITEK PX3000 Tilt Double Shock

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

SONY

Dok Vi mislite o sadašnjosti već ste u prošlosti.

Razmišljajte o budućnosti!!!

Zašto ne biste trošili vrijeme igrajući se na **PLAYSTATION ONE** koji Vam možemo ponuditi prvi u Hrvatskoj!!!

PLAYSTATION ONE

CCD-TRV 48

CMT-CP 2

CMD-Z5

- Jog Dial
- e-mail
- WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- ugrađena tel. sekretarica
- zaštitni UV premaz kućišta
- hrvatski izbornik
- igrice
- mogućnost memoriranja 500 brojeva

najnovija tehnologija

DVD player, CD player, Tuner, Pojačalo

SLV-SE100

DAV-S300 komplet za kućno kino

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

HELIKOP d.o.o.

Zagreb, Martićeva 71, tel: 01/ 455 19 66, 455 19 77

Ovlašteni SONY servis

Zagreb, Medveščak 67, tel: 01/ 4666 888

Wonder - Trade

Split, tel/fax:

021/ 347 977, 362 811, 543 227

EKC

Kutina, tel/fax:

044/ 681 681

Sisak, tel/fax:

044/ 545 545

Diners Club International

bezkamatni kredit na 6 rata

krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard

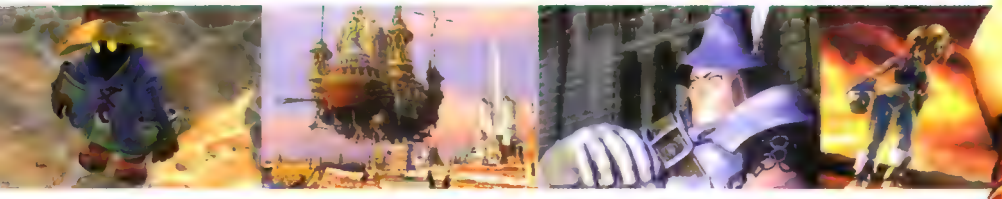
krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Carda Welcome

potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

PSX EXTRA

POKLON DODATAK • VELJAČA 2001



FINAL FANTASY IX

Uronite u novu Squareovu bajku

RECENZIJE

BLADE • BREATH OF FIRE IV • THE WORLD IS NOT ENOUGH • SHEEP • DEAD OR ALIVE 2 • SSX • KESSEN • TIMESPLITTERS

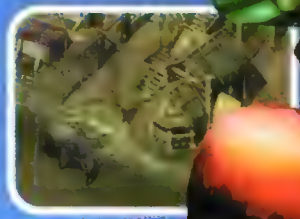
HARDWARE

PlayStation 2 u pet pitanja

IGRE ZBOG KOJIH ĆE SE KUPOVATI PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 3

ISS PRO EVOLUTION



COMMANDOS 2

MILENIJSKI INFO

Na prijelazu godine, desetljeća, stoljeća i tisućljeća, informacijski kanali vrve vijestima o PlayStationu 2, ali ni PlayStation, tj. PSone, ne zaostaje mnogo. Što nas očekuje u novoj godini, desetljeću...

Berislav Jozić

EIDOS COMMANDOS 2 [PS2]

PRVA PRAVA STRATEGIJA NA PS2

Dobro, možda je naslov pretenciozan ali veliki uspjesi originalne PC igre najavljuju sličan uspjeh i na PS2 konzoli

Uz nove slike, Eidos je objavio i pregršt detalja o igri koja bi se trebala pojaviti u ožujku na PC-ju i PS2 konzoli. U nastavku vrlo uspješne PC strategije, kao što smo već pisali, na PS2 konzoli upravljat ćete skupinom komandosa različitih sposobnosti (snajper, miner, ronilac...) koji obavljaju misije u neprijateljskom teritoriju u vrijeme 2. svjetskog rata. Stil igre i upravljanje prilagođeno je PlayStation 2 kontroleru da se ne bi izgubila savršena kontrola nad akcijom. Kako bi što bolje nadzirali tijek misije, ekran možete podijeliti u 6 dijelova i svaki od njih vezati uz neko mjesto ili lik te tako pratiti događanja. Engine omogućuje povećavanje i smanjivanje slike te rotiranje kamere kroz 4 različita položaja na vanjskim lokacijama i kroz potpunih 360 stupnjeva na lokacijama unutar zgrada kojih je mnogo, gdje do izražaja dolaze detalji i kvaliteta gratike koja će daleko iza sebe ostaviti dosadašnje strateške igre na konzolama.

Kako će sve to izgledati na TV-ima? Ne znam, ali Eidos najavljuje da će igra posjedovati opciju za izmjenu rezolucije kako bi se prikaz mogao prilagoditi svačijoj opremi za gledanje.

NAMCO VOLFOSS

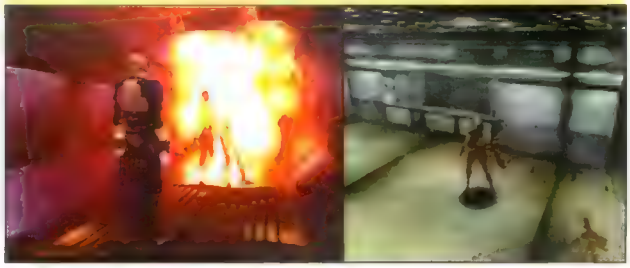
RPG-PLAĆENICI

Namco početkom proljeća sprema novi RPG u kojem će igrači preuzeti ulogu plaćenika koji u fantastičnom svijetu izvršavaju najrazličitije misije za različite klijente. Pojedinosti o načinu igranja i borbe nisu poznate, a one koji se kreću u umjetničkim (japanskim) krugovima možda će zanimati da na dizajnu igre radi kipar i ilustrator Yasushi Nirazawa, poznat po suradnji u nekoliko japanskih igara koje se, doduše, nikad nisu probile na ostala tržišta.

EIDOS CARRIER: THE NEXT MUTATION [PS2]

VIŠE OD PORTA

Iako je *Carrier* na Dreamcastu bio običan klon *Resident Evila*, razlika je bila samo u tome što su vam glavni neprijatelji bili čudovišne biljke, nastavak koji se sprema za PS2 trebao bi biti znatno drugačiji. Drugačiji način kretanja i kamera koja nije cijelo vrijeme statična nego se povremeno okreće za vašim likom unose u igru mnogo slobodniji stil pa možemo očekivati da će ova igra predstavljati opasnu konkurenciju nastavcima *Silent Hill* i RE serijala kad se pojavi na tržištu.



REAGIRANJA

Hvala svima!

Koliko su naši telefoni zvonili proteklih mjeseci najbolje može posvjedočiti naša tajnica Marijana koja je popila kamion vitamina kako bi izdržala taj tempo. Naša su računala zatrpali e-mailovi, a "zemaljskih" je pisama stiglo taman toliko da ispunimo sobu. Pitanja su uglavnom bila ista: Pa kako to? Kad će izaći PSX? Ma nemože to tako? i sl. E pa konačno možemo reći EVO NAS!

U ime uredništa PSX-a HVALA!

PSX.

Ljudi, što je s vama?

Želite da svi pocrkamo od nedostatka korisnih informacija i kvalitetnih recenzija? Što je s PSX-om?... nadam se da ćete izdati makar 20. broj PSX-a. Onako, za oproštaj, ako ne ništa više, jer ne može završiti ovako. Previše ste nam se uvukli u živote da bi tako jednostavno prestali izlaziti. Učo, Dario, Bero, Krešo, Tanja, Danijel, Nevenka... postali su nam kao naj frendovi.. Frendovi po opsesiji o PlayStationu. No čitanjem PSX-a, od prvog, drugog, trećeg, pa sve do 19 broja razvila se jedna dublja veza, koja svima nama PSX-ovcima jako nedostaje... Molimo vas, vratite nam se. Dajte nam da čitamo PSX u sitnim satima, dok starci spavaju, a sutra je važan test iz matke... Zaboga, pa moj je životni san ući u veselu družbu PSX-a. Sad sam u gimnaziji, onda ću za novinara i u PSX - mislio sam. Nemojte, molim vas izneviriti mene, ali i čitavu naciju PSX-ovaca koji čekaju iduć broj. Nisam gubio nadu, a niti neću. Ne smijem. A ne smijete ni vi... SVE, SVE MI UZMITE, ALI NE UKIDAJTE PSX-a ZA RADOST SVIH NAS KOJIH JE MNOGO, NE UKIDAJTE GA!

ako PSX iz nekog razloga ipak više ne bude izlazio odgovorite mi, molim vas, pismeno, jer moramo znati zašto... A onda će svi daruvarski PSX-ovci doći u Zagreb vidjeti vas osobno! I to vam svi mi obećavamo!

KRUHA I PSX-a!

JVC SUBMARINE COMMANDER

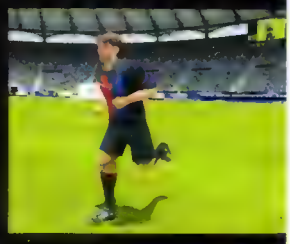
UP PERISCOPE!

Iako je na PlayStationu dosad bilo različitih simulacija u neograničenim količinama, ja se mogu sjetiti samo jedne simulacije upravljanja podmornicom - *Critical Depth* - a i ta je bila ponajprije usmjerena na akciju. Naprotiv, igra što nam je JVC sprema za početak godine imat će značajne strateške i taktičke elemente kojima ćete morati ovladati. Upravljajući svojom nuklearnom podmornicom izvršavat ćete različite misije u kojima ćete se sukobljavati s neprijateljima na moru i u podmorju, ali i u zraku. Moći ćete je usavršavati i nadograđivati, ali morate ovladati i svim njezinim mogućnostima želite li se sretno vratiti u bazu. Prema slikama, čini se da će programeri uspjeti dočarati dinamičnu atmosferu podvodne borbe koja , kao što znamo, najviše utječe na kvalitetu igre.

INFOGRAMES UEFA 2001 [PS2]

KRAJ VLADAVINE FIFA-a I ISS-a?

Da EA Sports i Konami nisu jedini koji znaju napraviti sportsku simulaciju, pokušat će nam ove godine dokazati Infogrames nogometnom simulacijom namijenjenom ponajprije stanovnicima "starog kontinenta". Naime, UEFA 2001 će sadržavati sva europska natjecanja te sve klubove i reprezentacije, s točnim imenima igrača. Za one koji vole južnoamerički nogomet, bit će tu i izvaneuropskih momčadi, doduše - zanemarivo malo u usporedbi s europskim. Realnost u igri obuhvaćat će i mnogo više od imena momčadi i igrača. Da će stadioni i sami igrači izgledati kao u stvarnosti, ne trebam ni spominjati - taj je standard već odavno uveo EA Sports. Infogrames ide i dalje te usmjerava pozornost na



vještine igrača koje će se mijenjati s umorom i ozljedama pa ćemo tako gledati igrače kako šepaju po igralištu i udaraju loptu lijevom nogom nakon što su pretrpjeli kakav oštri start. I publika će također reagirati kao u stvarnosti, što znači da će se različito ponašati kad im momčad bude dobivala i gubila. Sve u svemu, Infogrames mnogo obećava, a i slike izgledaju dobro pa će nogometni zaljubljenici, nadamo se, doći na svoje.

NEWS Attention to Detail - ZOI na PS2 Iako je do zimskih olimpijskih igara u Salt Lake Cityju još daleko, igra utemeljena na tom događaju već je u pripremi. Programeri Attention to Detaila iskustvo na takvim projektima stekli su u *Sydneyju 2000*, igri rađenoj za PlayStation, a novi uradak izaći će na nekoliko konzola, među kojima je i PlayStation 2.

NEWS Soldier of Fortune potvrđen Majesco je službeno potvrdio da je od Activisiona otkupio prava da poznatu 3D pucačinu s PC-ja prenese na PlayStation 2. Još uvijek nije poznato koliko će se ona razlikovati od originala, no šuška se o mogućnostima igranja dvojice ili četvorice igrača na jednom ekranu, kao i kooperativnoj igri dvaju ili više igrača. PS2 inačicu *Soldier of Fortunea* razvija Pipe Dream Interactive koji paralelno radi i na *Voyager: Elite Force*, a u trgovinama bi se trebala pojaviti koncem godine.

INTERACT MOBILE MONITOR COLOR LCD SCREEN

PRVI U NIZU

Interact, poznat po vrlo kvalitetnim dodacima za PlayStation, najavljuje da bi već u siječnju mogao pustiti u prodaju svoju modificiranu inačicu mobilnog monitora za PSone koji će moći stajati odvojeno od konzole i imati vrlo sofisticirane, ali ipak jednostavne kontrole za jačinu zvuka, oštrinu i ostale elemente slike. Jedini je problem cijena tog dodatka - 150 $, što je upola više od cijene same konzole.

Doviđenja, do sljedećeg broja PSX-a. Jer to ne smije tako završiti. Ne smije.

Bojan Bakarić iz Daruvara

Ljudi moji, zašto je prestao izlaziti najhumoristični PSX časopis u Hrvata? PSM je 0 u usporedbi s vama

SMS poruka

Samo jedno pitanje: Gdje ste dovraga???????? Šta bi s onim: "Get your next issue of PSX or you are dead meat"?? "PSX izlazi 20.11.2000." Šta je to, molim vas?????!!!!!!! . !!!!!!!!

Zabrinuo sam se za vas. Reko, možda ste bankrotirali (nedaj Bože) ili nešto smrjerate... možda dvobroj?..

Puno pozdrava i kritika, Muamer i Ilija

Radujte se narodi. PSX će izaći. Izvinite što smo ovako naporni, ali šta ćeš kad smo takvi. To je zbog toga što smo pročitali u onom PlayStation Magazinu (u jednom pismu) da ste propali. Samo da znate kako smo bili ljuti. Ummmmm, iskipit ćemo od bijesa. Što se tiče odgovora, držimo vas za riječ.

Puno pozdrava, Muamer i Ilija

najavili ste broj 20 za 20.11.2000. a kad ovo pišem već je 6.12. i još nije došao ni na jedan kiosk.

Vjerujte mi, išao sam na sve kioske. Moji prijatelji isto nisu našli nigdje. Već sam počeo misliti da ste propali (ne daj bože).

Jani Pravica iz Zagreba

Moram priznati da me vaš odgovor jako razveselio. Već sam se bio zabrinuo da se naš voljeni PSX ugasio. Nadam se da u budućnosti više nećete imati problema jer je ovih nekoliko mjeseci bilo zaista dosadno bez vas. Puno pozdrava PSX-teamu, a posebno Uči, Dariju i Beri.

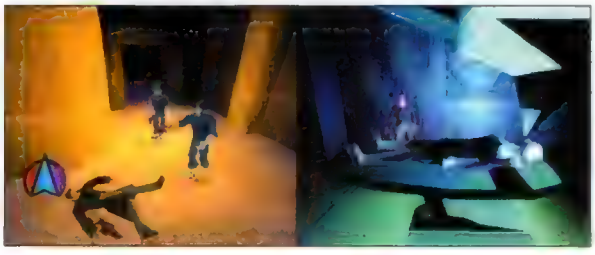
Uvijek s vama, Gabrijel

P.S. Beware of pitfalls!

UBI SOFT ROSWELL CONSPIRACIES

TOMB RAIDER S ALIENIMA-ZOMBIJIMA

Temeljena na crtanom filmu koji je neko vrijeme bio prilično popularan u Americi, ova nas igra vodi u 3D svijet na koji su navikli obožavatelji Lare, a našem liku, detektivu Nicku Loganu, daje slične mogućnosti kakve je u toliko popularnim igrama imala i prsata junakinja. Glavni protivnici ovdje su alieni koji se pojavljuju u obliku zombija, vukodlaka i vampira samo da bi igra bila što sličnija *Resident Evilu*. Pitanje je hoće li programeri uspjeti ostvariti atmosferu straha koju obećavaju, no sudeći po slikama, barem će vizualni dio biti prilično kvalitetan. Rečeno ćemo moći provjeriti u proljeće, kad igra stiže u trgovine.



FOX INTERACTIVE WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

EKSKLUZIVNO ZA PLAYSTATION

Iako je bilo najavljeno da će igra što je Unique Development Studios radi po uzoru na vrlo gledanu emisiju u Americi izaći za PC, Dreamcast i PlayStation, najnovija vijest iz Fox Interactivea ukazuje na to da će ona izaći ekskluzivno u PlayStation inačici. Osim toga, od E3 sajma, gdje je *World's Scariest Police Chases* prvi put prikazan, promijenio se i stil igre - mnogo je sličniji onom u samoj emisiji. Naime, igrač neće biti uključen u priču nego će voziti nepovezane misije, praćen glasom komentatora Johna Bunnella. Unatoč spomenutim izmjenama, a s obzirom na kvalitetu grafike, koja je vidljiva i iz naših slika, igra još uvijek ima šanse da ispadne sasvim dobra.

JVC PANZER FRONT

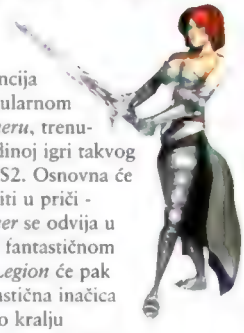
NOVA AKCIJSKA STRATEGIJA - KONAČNO!

Programeri Enterbraina spremaju vam novi primjerak jednog od najtraženijih žanrova na svim platformama - akcijske strategije. Kombinacija vatrenih okršaja i taktičkog upravljanja vašim jedinicama u ovoj simulaciji tenkovskih bitaka trebala bi biti uistinu detaljno dorađena - s dobrom umjetnom inteligencijom protivnika i vaših tenkova, ali i kvalitetnom grafikom te detaljno ocrtanim osobinama modela borbenih strojeva iz različitih vremenskih razdoblja. Ponuđene će vam biti tri zaraćene strane - Rusija, Njemačka i Amerika, u različitim povijesnim razdobljima, o čemu ovise i modeli tenkova kojima upravljate. Sve navedeno navodi me na zaključak da nas očekuje jedna od kvalitetnijih igara u žanru u kojem PlayStation i nije pružio baš mnogo.

MIDWAY LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR (PS2)

ZA ARTURA I DOMOVINU

Midwayevu kombinaciju RPG-a i real-time strategije već smo najavljivali, a sada imamo i prve slike iz same igre. Čini se da će biti slična *Diablu 2* s PC-ja, pa samim tim i konkurencija vrlo popularnom *Summoneru*, trenutačno jedinoj igri takvog tipa za PS2. Osnovna će razlika biti u priči - *Summoner* se odvija u potpuno fantastičnom svijetu, *Legion* će pak biti fantastična inačica legende o kralju Arturu, a vi ćete početi kao vojnik u njegovoj vojsci.



KONAMI MGS2

IGRIVI DEMO STIŽE U OŽUJKU

Konami je prikazao igrivi demo *Metal Gear Solida 2* što će kupci dobiti kupivši novu igru Hidea Kojime - *Zone of Enders* - kad u ožujku stigne u trgovine. Demo otkriva dodatne pojedinosti priče, kao i kvalitetu grafičkog enginea, koja je uistinu iznenađujuća. Uostalom, pogledajte sami.

REAGIRANJA

◉ Kao prvo, da vam zaželim sve najbolje u novom mileniju; da vam sve najbolje iz prošle godine bude najgore u ovoj godini. Kao što vidim, još uvijek se PSX nije pojavio na kioscima, pa bih lijepo molio da mi javite kada bi se to moglo očekivati, jer neću iz principa kupovati onaj "drugi" časopis, od kad vas nema ništa nije kako treba
Lijepi pozdrav uz najljepše želje

Kristijan iz Rijeke

◉ ... nije izašao ni broj za 11. mjesec pa se već malo brinem. Kako to?

Dino iz Zagreba

◉ Nadišli ste čak i mog poštara
Istina je da taj kasni, ali vi ste posramili i poštu Duge Rese. Oni jesu spori, ali su efikasni... za razliku od nekih -)
Ne znam zašto imam dojam da nije izašao 20. broj PSX-a, koji je bio predviđen za mjesec (pazi sad) STUDENI!!!, a bogami ni za mjesec PROSINAC koji je lagano na izmaku, a od vas ni traga, ni glasa... Nemojte se samo početi izvlačiti da ste počeli izdavat trobroje, ili da se "boss" toliko zapalio za PS2 pa nije mogao dopustiti da ga netko osvoji, nego bi bilo lijepo od vas kad bi dali kakvu obavijest zbog čega smo mi "obični smrtnici" na postu već dva mjeseca!? Ako ništa drugo, izmislite kakvu laž (u svrhu višeg cilja), kao... napala vas skupina naoružanih islamskih fundamentalista i prasnula vam sav papir za tiskanje :-)... ili nešto kao... pas vam je pojeo sve recenzije... ili.. legenda Reškovac je napokon izgubio u ISS-u i u napadu bijesa poput tasmanijske nemani opustošio prostorje uredništva te oštetio svu postojeću opremu za normalno funkcioniranje jednog takvog glasovitog časopisa :-)))))) ... Dosta šale, nego, stvarno bi bilo lijepo i prstojno kad biste svoje sljedbenike obavijestili o mistenoznom slučaju "ne izlaženja" PSX-a i na jedan uljudan način se ispričali
Hvala

Ivan Žugelj

SONY GRAN TURISMO 3 (A-SPEC) [PS2]

Još je jako malo vremena ostalo do izlaska najbolje simulacije vožnje na svijetu. Počnite skupljati novac jer...

KRALJ JE MOKAR, ŽIVIO KRALJ!

Rally mod igre na najbolji način prikazuje superiornost grafičkog enginea

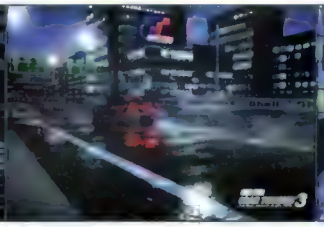
Riječ "fotorealizam" svoj će pravi smisao dobiti tek u GT3

Mjesta je malo, a informacija uistinu mnogo. Počnimo redom: GT3 u Japanu izlazi krajem travnja, a američka se inačica očekuje mjesec - dva poslije. Europsko izdanje bi se trebalo pojaviti u isto vrijeme, početkom lipnja. Razlika između njih bit će u popratnom *soundtracku*. Trideset potpuno novih automobila derat će gume po petnaest staza, uključujući i sad već izvjesnu stazu u Tokiju te najavljenu (iako ne i službeno potvrđenu) stazu u Monte Carlu. GT3 donosi unaprijeđen sustav *replaya*, uz poseban engine za prikazivanje okoliša pri velikim brzinama koji će tijekom jurnjava "rastapati" objekte oko staze. Službeno je objavljeno da će namještanje postavki automobila još više nego prije utjecati na vozna svojstva pojedinih modela. Posebna je pozornost posvećena kontroli proklizavanja guma (analogno dodavanje gasa) prilikom ubrzavanja pa će ono sada ovisiti i o snazi okretnog momenta koji će opet utjecati na sve mehaničke postavke. Naravno, i kočenje će biti analogno, ali još nije objavljeno koliko će postavki kontrolera, od 256 mogućih, GT3 koristiti. GT3 će biti prva igra za konzole s mogućnosti vožnje uz *force feedback*. Najveće iznenađenje je uvođenje promjenjivih vremenskih uvjeta (zasad je prikazana samo kiša, no govori se i o snijegu, magli) te mogućnosti odabira noćnih i dnevnih utrka. Igru će istodobno moći zaigrati šest igrača (tri PS2, tri TV-a, tri igre, *split-screen*), a objavljen je i službeni popis gotovo svih automobila, 130 od 150, na kojem su se, uz neka iznenađenja, našli uglavnom svi očekivani modeli. Rally mod je ponovno prisutan, uz poboljšano upravljanje i dodatne efekte dima, prašine i interaktivnog okoliša (trava koja se savija pod kotačima). Nažalost, *Dolby Surround* će izostati, ali Polyphony obećava vrhunski stereo, uz prave zvukove automobila i zvuk vjetra. AR

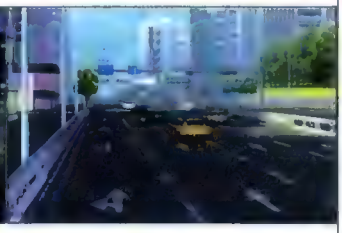
INTERESANTNI AUTOMOBILI KOJI ĆE SE POJAVITI U IGRI

- Alfa Romeo 156 Super Turismo
- Aston Martin V8 Vantage
- BMW 328 Ci
- Chevrolet Camaro SS
- Chrysler PT Cruiser
- Citroen Xara Rally Car
- Dodge Viper GTS-R Team Oreca
- Dodge Viper GTS
- Fiat Coupe Turbo Plus
- Ford Focus Rally Car
- Ford Escort Rally Car
- Ford Mustang SVT Cobra R
- Ford GT-40 Race Car
- Gillet Vertigo Race Car
- Honda Raybrig NSX GT
- Honda Castrol Mugen NSX GT
- Honda Arta NSX GT
- Honda S2000 Type V
- Jaguar XJ 220 Road Car
- Lister Storm V12 Race Car
- Lotus Esprit Sport 390
- Lotus Motorsport Elise
- Mazda RX-7 Type RZ
- Mazda RX-8 (model 2002.)
- Mercedes Benz CLK55
- Mercedes Benz CL600
- Mitsubishi GTO Twin Turbo
- Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR Tommy Makinen Edition
- Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
- Nissan Skyline GT-R V Specll R-32
- Nissan Skyline GT-R V Spec R-34
- Nissan Pennzoil Nismo GT-R GT
- Nissan Locite Skyline GT
- Nissan Calsonic Skyline GT
- Nissan R390 GTI LM Race Car
- Opel Calibra Touring Car
- Pagani Zonda C 12S
- Peugeot 206 Rally Car
- Renault Clio Sport Race Car
- RUF R-GT
- Shelby Cobra
- Subaru Impreza Rally Car Prototype (model 2001.)
- Toyota Castrol Tom's Supra GT
- Toyota Denso sard Supra
- Toyota GT One (TS020) Race Car
- TVR Speed 12
- Volkswagen New Beetle Cup Car
- Diablo GT Race Car (japanese version)

Pogledajte asfalt. Pogledajte magličcu iza guma. Molite Boga da igra što prije izađe



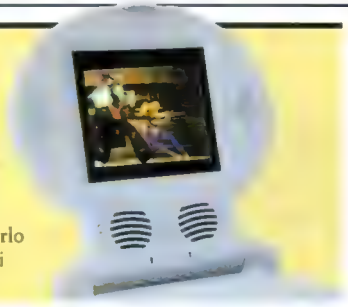
Vrijeme: kišno. Doba dana: noć. Mjesto događanja: Tokio. Komentar: suvišan



Dnevni prikaz prolaza po ravnini Tokio R246 *racewaya*

PELICAN GAMESCREEN

PELICAN PRIJE SONYJA



Pelican je, kao i Interact, najavio LCD ekran za PSone koji će se na tržištu pojaviti prije originalnog Sonyjevog proizvoda. Kompaktni ekran nazvan Gamescreen dizajnom se podudara s PSone pa ćete ga, kad nije u upotrebi, jednostavno preklopiti preko poklopca diska. Gamescreen dolazi s priključkom za napajanje putem otvora za upaljač u automobilu, što ga čini vrlo mobilnim - šteta je jedino što isti nema i PSone. Zanimljiva je također i cijena, 150 $, koliko stoji i slični Interactov proizvod.

Ja se ispričavam što vas zamaram toliko, ali stvarno...
zar je moguće da ste se nakon godinu i nešto malo već ugasili. A moj brat se toliko veselio vašem časopisu i onda ga razočarate :-(
Pozdrav iz hladne Duge Rese.

Goran Žugelj

Tisuću puta zašto??? Šta smo vam skrivili da nas tako kažnjavate? Zašto ste prestali izlaziti? Bili ste najbolji časopis koji sam ikad čitao. Imali ste najbolje prohode, recenzije... uglavnom sve! Zašto nam niste barem najavili, nego ste nas ostavili u neizvjesnosti. Ako je problem bio novac, što niste povećali cijenu? Kupovao bih vas da ste i sto kuna.
Zbogom!

Zlatko Delinger

Poštovani uredniče!
Baš sam Vas vidio u "Planet internet" i pitam se što je s *PSX-om*. Otkad ga nema svaki dan sam na kiosku.
Šta je s vama, bili ste najbolji, a sad vas nema!
Hoću objašnjenje, pišite!

Goran

PSX-team JAVI SE!
Pa što vam se događa? Evo gledam TV, pa u Svakodnevici kažu da je nagrada: PlayStation Magazin. **JEDINI** časopis za PlayStation. Ne mogu vjerovati da ste se predali bez borbe. Vi i mi čitatelji smo zajedno prolazili i dobre i loše trenutke pa nije moguće da ćete sada prestati izlaziti kada dolazi PlayStation 2. Vi ste najbolji i nikakvi PlayStation Magazin vas neće skinuti s tog trona na kojemu ste od početka... Čitam vas od početka i da nije bilo vas nikada ne bih naručio PlayStation 2. Vi ste jači od svega pa ćete i ovu nepriliku prebroditi.

Ivan Adžić iz Našica

SONY FORMULA ONE 2001 [PS2]

BRZO, BRŽE, FORMULA 1

Psygnosis ne spava, nego vrijedno radi. Rezultate ćemo, nadamo se, moći vidjeti već uskoro

Pogled na stazu iz perspektive usisnika za zrak

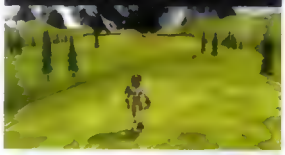
Od sada i na vašoj konzoli: McLaren *pit-crew*

Psygnosisov F1 naslov bit će prvi sa oznakom 2001. U ovogodišnjoj će sezoni biti nekih promjena, a u Psygnosysu obećavaju da će FO2001 pratiti sve evidentne promjene u predstojećoj sezoni, što podrazumijeva svih 17 staza po važećem rasporedu vožnje, sve momčadi i vozače te hrpu detalja koje stara konzola ipak nije mogla "sažvakati". Okoliš ćete prolaziti uz stalnih 60 fps i već standardnu visoku rezoluciju, staze će biti detaljni prikazi stvarnih trkališta (što to znači, znaju oni koji su vidjeli F1CS2000), po ulasku u boks bolid će opsluživati svih 17 mehaničara, a ugodaju će pridonositi i vjerni, međusobno različiti prikazi unutrašnjosti svake formule. Uz unaprijeđeni AI suparnika, novi fizički model bolida, mogućnost prilagođavanja desetaka postavki pri namještanju bolida za utrku, promjenjive vremenske uvjete, unaprijeđen sustav *replaya* i mogućnost snimanja pozicije u bilo kojem trenutku utrke, *surround* zvuk te sve ostale uobičajene F1 opcije, FO2001 će biti prva "prava" simulacija F1 za PS2. Tako, barem, najavljuju. Živi bili pa vozili. AR

SIDHE THE DRUID KING [PS2]

MALO GALSKO NASELJE...

Ne, nije riječ o Asterixu, ali tema je vezana uz Galiju i Cezarova osvajanja. U akcijskoj avanturi što je najavljuje novozelandska tvrtka Sidhe igrač će se naći u ratu te će svoje probleme morati rješavati borbom i upotrebom sivih stanica. Pogledajte slike, no nemojte se previše uzbuđivati - igra je najavljena tek za 2002. godinu.



KONAMI SHADOW OF DESTINY [PS2]

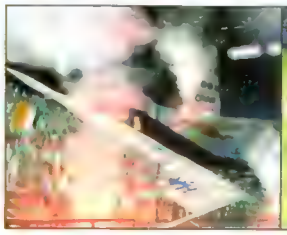
POMOZI SI I BOG ĆE TI POMOĆI

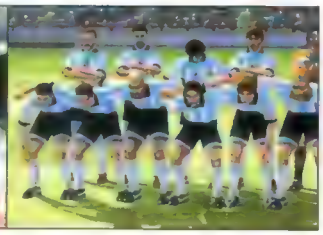
Nakon dviju promjena imena - *The Day & Night of Walpurgis*, a potom *Shadow of Memories* - Konami je ipak odlučio svoju iznimno zanimljivu avanturu za PS2 nazvati Shadow of Destiny. S velikom dozom realizma, kako u grafici, tako i u funkcioniranju igre, Konami vam priča fantastičnu priču u kojoj spašavate sami sebe. Naime, u ulozi duha ubijene žene vraćate se u prošlost ne biste li spriječili ubojstvo, ali pritom ne smijete previše promijeniti budućnost. Zbunjujuće? Vjerujem da će biti kad se igra u ožujku pojavi u trgovinama. Zasad uživajte u novim slikama te zanimljive avanture.

KONAMI WINNING ELEVEN 5 [PS2]

ISS PRO EVOLUTION 2 I ZA PS2?

Iako službeno još nije najavljen za europsko tržište, vjerujemo da će se Evolution 2 za PS2 pojaviti negdje u ljeto ako je suditi po vrlo skorom izlasku *Winning Elevena 5* u Japanu (15. ožujka). Naime, igra se ondje oduvijek prodavala pod tim imenom, a samo nekoliko mjeseci poslije i u Europi, ali pod svima nama poznatim imenom *ISS Pro Evolution 2* je posljednji u nizu, a izlazi za mjesec dana). Još nemamo nikakvih informacija o samoj igri, osim ovih nekoliko slika, no iz dvominutnog filmića što ga je Konami stavio na net vidljivo je da je riječ o iznimnoj igri, što nimalo ne iznenađuje. *We love this game*. DZ





REAGIRANJA

◉ Yo, PSX!!!
Moje ime je Zoran - a ovo Vam šaljem iz Slovenije.Vaš magazin PSX sam redno kupovao u kioscima u Sloveniji (pretežno u Celju ili Velenju) Kako bi Slovenci rekli "KAPO DOL", za najbolji magazin na svijetu!! Kupovao sam sve moguće, od engleskih do talijanskih , ali Vi ste NAJ NAJ. Ali imam jedan problem, i želim da mi pomognete. PSX-a u Sloveniji nema više (bar ga ja nisam više zapazio) u našim kioscima. WARUM, PERKE, ZAŠTO!!! Zadnji broj koji sam kupio bio je broj 19, i to još 2000. godine, u davnom mjesecu listopadu. Ali bez Vas život mi je kao pustinja bez vode - SUŠNO! Molim Vas (ako se to uopće može), da mi pošaljete poštom PSX magazine za mjesec studeni, prosinac i siječanj
Ako ne, onda bar vratite PSX u slovenske kioske!!!
Hvala za sve, Zoran Vasič

◉ ... ne znam kako da vam se odužimo na tome što nam vi dajete. No dajte se potrudite i već jednom pustite taj 20. broj u prodaju. Teta u kiosku će izludjet. Svaki dan sluša: "Jel vam došao novi PSX?" ali ja ne odustajem. Fakat se uz taj vaš časopis može sjest i čitat ko čovjek. Ovaj 19. broj sam već 19 puta pročitao od prvog do zadnjeg slova. Ostanite sretni i najbolji...
Nikica iz Zagreba

◉ Poštovano uredništvo PSX-a!
Čujte vapaj očajnog ovisnika o PlayStationu i o vašem časopisu. "Izbacite" na kioske taj 20. broj PSX-a ili ću se ubit. Nećete valjda početi izlaziti kao dvomjesečnik? Napravite bilo što samo izlazite kao mjesečnik. Pratim vas od prvog broja i najbolji ste mi časopis (to se može zaključiti iz onog gore) Volim vas, PlayStation i volim kečere pa, možda mi nećete povjerovati, ali kad napunim 18 godina, idem u Ameriku i postajem kečer. Također koristim

CAPCOM DEVIL MAY CRY [PS2]

I VRAG ĆE PLAKATI...

Prve slike ove akcijske avanture nisu obećavale mnogo, ali nove daju već mnogo više nade. Nažalost, pojedinosti je još uvijek malo: poznato je samo da će se glavni junak zvati Dante i da će se u igri koja na DVD-u izlazi u proljeće boriti protiv živih mrtvaca, te da je ekipa koja radi ovu igru odgovorna za *Resident Evil* i *Dino Crisis*... hm, nije li to lijepo?

ROCKSTAR GRAND TEFT AUTO 3 [PS2]

PRVA SLIKA IZ IGRE

Rockastar je konačno objavio prvu sliku iz trećeg nastavka GTA koji se sprema za PC i PS2. Još se ne zna gotovo ništa o samoj igri, pa čak ni je li slika s PC-ja ili PS2, no koliko možemo vidjeti, obećano će ispuniti - treći nastavak serijala bit će u 3D-u.

UNIVERSAL CRASH BANDICOOT [PS2]

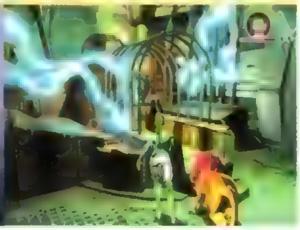
CRASH DOLAZI I NA PS2

Iako novi nastavak Crashovih avantura na PS2 neće kreirati Naughty Dog, Universal, vlasnik prava na taj iznimno poznati lik, obećava da će atmosfera biti ista kao i u prijašnjim nastavcima, za što će se pobrinuti Traveller's Tales, britanska programerska kuća čijih se poznatih naslova A *Bug's Life* i *Rascal* zacijelo i vi sjećate. Iako se o igri zasad ne zna mnogo, jedino da će izaći ujesen, Universal je objavio da će se Crash ovaj put naći u 3D svijetu, bez točno određenog puta koji mora slijediti. Osim njime, moći ćemo upravljati još nekim likovima, no zasad se spominje samo njegova sestra Coco. Ah, da, imamo i nekoliko slika koje nisu najbolje kvalitete, i to je sve. Više uskoro.

3DO PORTAL RUNNER [PS2]

A NEW GIRL IN TOWN

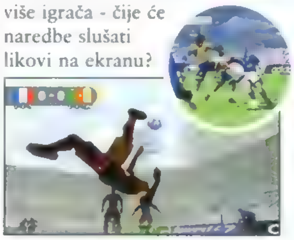
Ako ste mislili da su se izdavačke tvrtke umorile od igara s "obdarenim" ženskim likovima, grdno ste se prevarili. 3DO nam za proljeće sprema 3D avanturu u kojoj je glavni lik Vikki Grimm, djevojka čije su najbolje značajke vidljive čak i sleda. U društvu svog vjernog lava Lea, Vikki će jurišati prekrasno dizajniranim nivoima naoružana samo lukom i strijelom (i svojim tijelom) sređujući sve koji joj se nađu na putu do njene ljubavi - Sargea, poznatog svim ljubiteljima 3DO-ovih igara s plastičnim vojnicima. Lavovi i lijepe djevojke, kako to ide zajedno? Pitajte Tarzana.



TAITO THE GREATEST STRIKER [PS2]

DODAJ, DODAJ!

Evo nekoliko slika iz Taitove nogometne simulacije koja bi trebala koristiti specijalni kontroler s funkcijom prepoznavanja govora. Tako ćete, uz uobičajeno upravljanje jednim igračem, moći izvikivati i komande ostalim igračima na terenu (u stilu "Dodaj nalijevo!", "Idi u sredinu!" i sl.), a da ne spominjemo da ćete se kroz izbornike probijati bez upotrebe ruku. Igra bi se u Japanu trebala pojaviti uskoro, jedino mi nije jasno kako će je igrati više igrača - čije će naredbe slušati likovi na ekranu?



ŠUŠU

[illegible]

Tekken Tag Tournament [illegible]

[illegible]

[illegible]

NEWS Capcom ne pristaje na rizik Dok mnoge tvrtke još razmatraju koja će konzola izbiti na vrh i za koju se isplati kreirati igre, Capcom igra na sigurno. Naime, najavljeno je da će koncem 2001 izaći njihova prva *online* igra (naslov nije poznat) koja će se moći igrati na svim platformama - i PS2, i PC, i Dreamcast, i Gamecube, i X-box će imati svoju inačicu, jednakih kvaliteta i cijene. Tako ćete konačno moći iskaliti svoj prezir prema vlasnicima Nintendove, Segaine ili Microsoftove konzole pobjeđujući ih *online*. Capcom je najavio još takvih naslova.

ovu priliku i pozivam Tanju na dvoboj u *WWF Smackdownu*. Puno pozdrava iz najljepšeg nam "Malog Mista".

Mijo Kalinić iz Kaštel Sućurca

Opet se javljam iz Bosne, i želio bih znati otprilike kada bi trebao izaći novi broj PSX-a. Samo bih htio dodati ŠTO PRIJE, TO BOLJE jer vi ste najbolji!

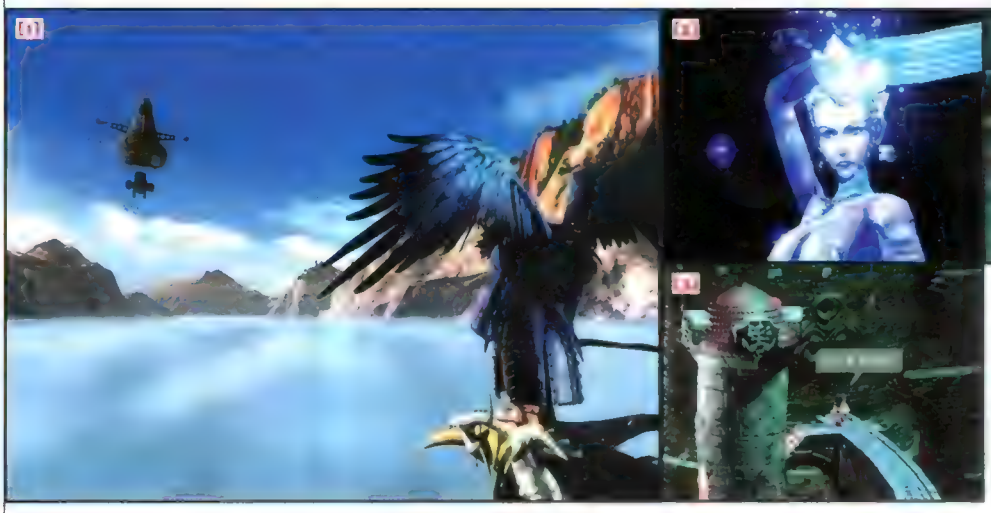
J@ws

... sjećam se prvog broja koji nije bio samo prvi broj "nečega", to je bio prvi broj najboljeg, najsmješnijeg, najhrvatskijeg časopisa za igre na Svijetu. Molim Vas, nemojte nas ostaviti ni Vi ni PSX. Ako nedostaje novaca, molim Vas povećajte cijenu PSX-a koliko treba, samo neka izlazi. Pa da Vas nije bilo (ili da Vas nema), nikad ne bih saznao za ISS i još mogo toga...Vi ste postali naši najbolji prijatelji. Vi znate cijeniti stvari, znate se veseliti svemu što ste teško stekli... molim Vas da PSX izlazi i dalje. Molim Vas da dođete do broja 1500, a ne tako malo, ni do 25... U mojoj ekonomskoj školi, u mom razredu od 35 nas 21čita PSX i svi uživaju!... P.S. Svaka čast Beri i Dariju na predstavljanju Sonyja 2 na TV-u.

Filip Terzić iz Svilaja

This is a system folder, and all files will be erased from your hard-drive if you delete this message. Total meltdown will be initialised within three seconds after erasing this message.
Dario.
vidim da ti se nije svidio moj prošli virus pa ti šaljem novi - "NISAM SPOSOBAN DA NAPRAVIM VIRUS STOGA TE MOLIM DA FORMATIRAŠ SVOJ HARD DISK". Taj virus sada hara bosanskim netom:) Iako više nemam playstation veselim se psx-u i nadam se da će vaše novine ponovo biti i na našem tržištu

Pozdravljaju te CEH i MATKO najbolji gameri u N.Travniku!



[1] Aviostopere ne primamo, hehehe... [2] Shiva je još uvijek kraljica smrznutog poprsja [3] U pravu si, stari... [4] Nakon mnogo lupetanja, likovi upadaju u trance i čine čuda

FINAL FANTASY IX

Square ZDAVA Square
Pa kad će već jednom... ŽANR RPG BROJ IGRAČA 1
PlayStation
memoy card, dual shock analog VERZIJA NTSC-US

Kako završiti tisućljeće? Kako napraviti posljednji Final Fantasy na PlayStationu? Vrhunskim spektaklom? Još jednom nezaboravnom sagom? Pitajte Square, oni sve znaju...

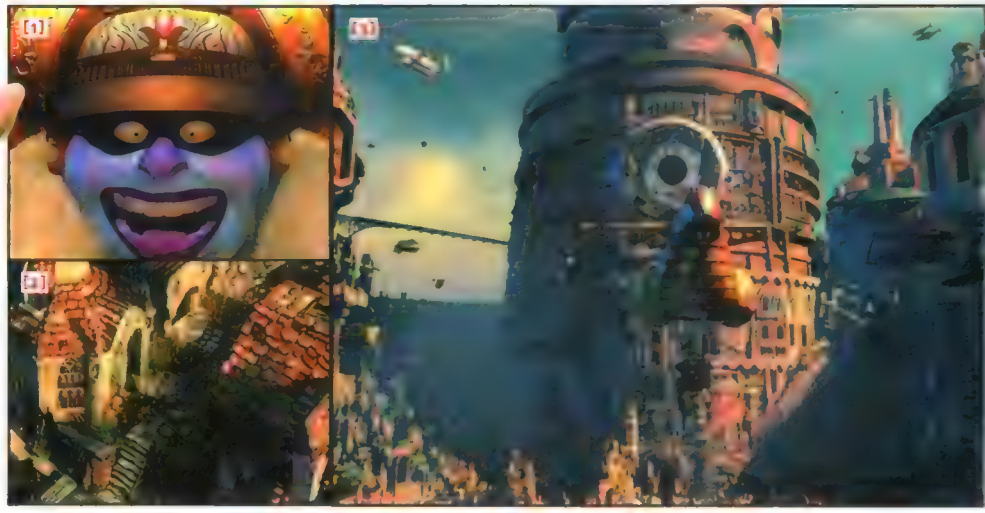
A ovaj put zadatak je bio uistinu težak. Trebalo je zadovoljiti visoke kriterije prethodnih uspješnica, napraviti nešto novo i sve to zapakirati u neviđenu grafiku koja će još jednom pomaknuti granice mogućeg na našim sivcima.

Treba li uopće dvojiti, posao je odlično obavljen. Bacite li pogled na novi FF, pogotovo na njegove iznimne animacije, samo od sebe nameće se prastaro pitanje:" Izgladnjuju li nas proizvođači igrica u početku namjerno, sustavno nam podmećući sve bolje igre s ljepšom grafikom ne bi li što duže zadržali našu pozornost ili je sve to slučajno?" Je, ak' si oko skopaš slučajno.

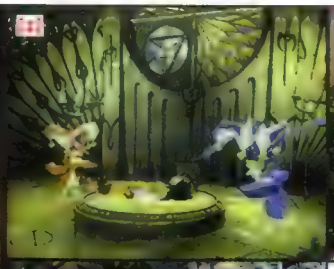
No, to ide njima na dušu, a mi idemo dalje...

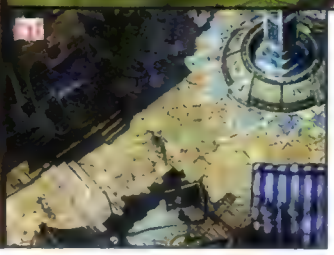
Devetim se nastavkom FF-a Square vratio konceptu RPG-a već iskušanom u sedmici. Ah, kako je divna stvar osluškivanje tržišta! Zapravo, u ekipu se vratio Yoshitaka Amano (ma znate, onaj s kosim očima) koji je radio na dizajnu spomenutog nastavka. Na opće gnušanje fanova realnih likova i faca, opet smo se vratili na krupnooke uvrnute likove, a primjećujemo i novi trend igraćeganime podžanra: svaka faca ima rep! Pa tako i vi - kao glavni junak Zinedine (ops, Zidane) - ponosno mašete repom, a što je najbolje, curama je to sasvim nebitno. Eto toliko o poistovjećivanju s novim likom. I Zidane je malo, možda zbog repa, simpatičniji od rođaka mu Squala. On nema pubertetsko-nezrelih problema i ponaša se sasvim pristojno. Jedini mu je cilj zbariti kakvu curu (po mogućnosti princezu), što je, priznat ćete, opet, sasvim pristojno. No princeza od Aleksandrije je tvrd orah i morat ćete proći cijelu igru da biste vidjeli kraj (čuj mene pametnoga...) te romantične

Velika, najveća, najbolja, sve je ovdje naj



[1] I pitate se zašto je kćer pobjegla od nje? A ja sam odmah znao da joj nije prava mama [2] Na krovovima Aleksandrije mnogima će procuriti oči [3] Ulaz u Aleksandriju. Gdje je plan grada?





[1] Don't fuck with Bahamut! [2] Zorn i Thorn - glavni negativci. Fuj! [3] Likovi u *low-resu* na pozadini u *hi-resu*. Dobro izgleda! [4] Odin u akciji

Opet poroci...

I opet karte... Ali ovaj put zanimljivije i složene kao neobavezna miniigra. Da, neobavezna! Sjetite se toga kad nakon 6 sati kartanja uspijete vratiti neku rijetku kartu koju ste neoprezno prepustili protivniku. Ma zaraza, kažem vam! Igra radi koje se ostavlja i preferans

štorije. U međuvremenu, Zinedine (eto, opet ja...) će sa svojom družbom objahati cijeli *fantasy* svijet, a vi svakom animacijom otkrivati nove tajne tog mračnog i napetog trilera.

Nešto za Beru

Po običaju, na ovom mjestu raspravljamo o RPG-ovoj podatnosti, iliti umjetnosti (nedosadne) borbe, a devetka je u borbu ponovno uvela jednostavnost. Nećemo se više mučiti s kombiniranjem materija iz sedmice (ma koliko to bilo zabavno), niti ćemo morati odrađivati 539 sati šore da bismo skupili bodove za neku magiju (što je osmicu zajedno s našim društvenim životom vodilo u provaliju tuposti). Još uvijek su tu oružja i predmeti najrazličitijih svojstava koja određenim likovima daju različite sposobnosti. Zdravorazumskim odabirom i osobnim sklonostima lako ćemo i od udarača i od magičara napraviti superheroja. Naravno, čudovišta-čuvari, koje prizivate u pomoć i zaštitni su znak FF-a, ostali su u igri, a bilo bi blesavo da su im mijenjali imena kad im ni izgled nije promijenjen. Najveće olakšanje izaziva prizivanje dotičnih. Punu animaciju vidjet ćete prvi put pa onda u prosjeku tek svaki peti. Tu je dosadnom prizivanju i beskrajnim animacijama kraj, a ja znam nekog koga to strašno živcira, toliko da je nabavio PlayStation 2 i igra samo brze igre poput *Dead or Alive 2*.

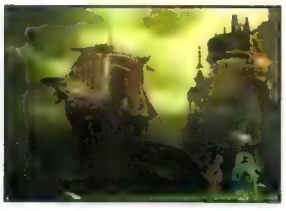
Želite li vrhunski PS eXperience, pogledajte animacije

Moć prezentacija

I grafički devetka više nalikuje sedmici nego neposrednoj prethodnici. Kretanje, mapa i izgled likova oduševit će nostalgičare, a Squareu skidamo kapu na najuspješnijem spajanju likova u niskoj rezoluciji na pozadine visoke reze. O pozadinama jedna anegdota: posudim ja tako prvi CD Vedranu i nakon nekoliko dana pitam ga dokle je došao. "Jooooj, ja sam ti još uvijek na prvom ekranu! Vvaaauu, kak' dobro izgleda, ne mogu ga se nagledat..." No ostavimo tog grafičkog perverznjaka u proučavanju, a vama samo jedan savjet: ako vas grafika FF9 ostavi ravnodušnima, podite okulisti. I nekom okultisti, da skine čini s vas. Ako ni oni ne pomognu, pogledajte samo animacije. Trebalo bi ih snimiti na video i pokazivati unucima: "Ovako su nekad izgledale prave igre, a ne to tvoje intravenozno uštekavanje na net!" I zvučno je FF9 sa svojim orkestriranim pasažima i dopadljivim MIDI melodijicama sličan sedmici. Pretpostavljamo da će u Japanu CD sa soundtrackom opet biti veliki hit, što ne bi bilo čudno. Posljednji nastavak FF-a nudi vrhunski spoj glazbe i odlične grafike, ali je, što je najvažnije, i iznimno igriv zahvaljujući mnoštvu miniigara te pretendira postati igrom tisućljeća (o kako to gordo zvuči) u svom žanru. Provjerite zašto, nećete požaliti. ⊗

Opet Chocobosi...

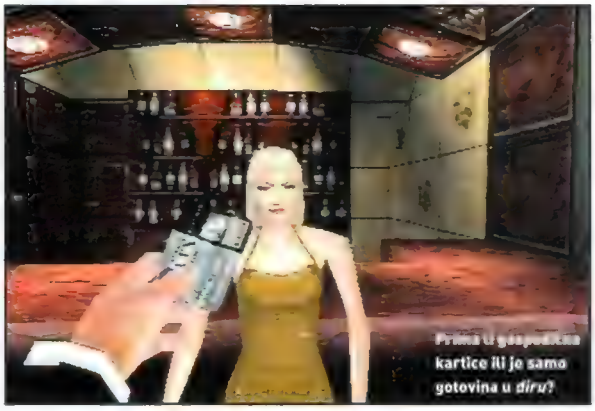
Nojevi, emui, guske, patke, ša li su već, nanovo igraju značajnu ulogu u FF univerzumu. Mnogo se vremena može potrošiti i na potragu za blagom koje samo *chocobo* može pronaći. Ne samo što ćete time zaraditi neke vrijedne *iteme*, nego će i vaš rank kopača blaga rasti. U ovom nastavku hit je posebno uzgojeni *chocobo* koji leti, pa tko voli...



Romantični pogled na Lindblumsko uzletište

Slične smo slike već negdje vidjeli, zar ne?

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	8
Malo zbog nostalgije, malo zbog neinventivnosti, 9+	9



THE WORLD IS NOT ENOUGH

Black Ops Entertainment | EA Games | u prodaji
Bond... James Bond | 1 | PlayStation
memory card, dual shock analog | PAL

Novi Bond na starom PlayStationu dolazi kao šećer na kraju velikog vremena.

TWINE se radnjom, ugođajem i vizualnom prezentacijom u cijelosti oslanja na istoimeni film, gotovo najbolji u četrdesetogodišnjoj povijesti serijala, donoseći nam izvorni James Bond *feeling* upakiran u veoma lijepu pucačinu iz prvog lica. Ostvareni napredak u odnosu na prošlogodišnji *Tommorow Never Dies* naslov je iznimno velik, a vidljiv je svugdje, od grafike i zvuka do samog tijeka igre. Mnoštvo predivnih tekstura prati kretanje našeg agenta kroz svih 11 razina, gdje otvoreni prostori funkcioniraju jednako dobro kao i interijeri. Upravljanje Bondom je izvrsno, podsjeća na najbolje trenutke u *Quakeu* ili *Medal of Honoru*. Jedinu ozbiljniju zamjerku upućujemo lošem izgledu ostalih likova koji su gotovo identični na svim razinama, vidljive su samo manje promjene boje kose ili odjeće.

Najjavniji od tajnih agenata kroz igru promijeni svu silu najrazličitijih spravica, čime ga "Q" (tj. "R", tj. John Cleese) neumorno opskrbljuje, a upotrebljava i niz raznovrsnog oružja, od pištolja do raketnog lansera. Misije su između onih pucačkih i onih u kojima treba dobro promisliti o svakom idućem potezu. Neke razine kriju i iznenađenja, ali vam ih nećemo otkriti, učinite to radije sami. Uza sve nabrojeno, TWINE se odlikuje i mnoštvom isječaka iz filma, a pohvalno je što glasovi glumaca prate izvedbe Piercea Brosnana te gospodični Richardson i Marceau.

Sve u svemu, TWINE je igra koju, unatoč tome što ćete je brzo završiti, nikako ne biste smjeli propustiti. Ako već ne kupujete, posudite. Nećete požaliti. ⊗

Ako volite Bonda, voljet ćete i TWINE

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
	8

Tko prekine Bondovu snježnu idilu, crno mu se piše

Lice u lice s mrskim zločincima svih boja i profila

BLADE

Hammerhead | Activision | u prodaji
arkadna pucačina-tučnjava | 1 | PlayStation HARDVER memory card, dual shock analog | PAL

Activision nesmiljenom žestinom nastavlja prebacivati stripove iz ostavštine Marvel Comicsa u PlayStation igre.

Nakon *X-mana* i *Spider-Mana*, na red je došao Blade, lovac na vampirske zubiće velikog kalibra. Inspiriran istoimenim filmom te likom i djelom Wesleya Snipesa, PS *Blade* također nosi kožni kompletić, maše mačem i puca iz različitih vrsta oružja na sve što se pomiče, od policije i vojske pa sve do naših malih zubatih prijatelja željnih tople i svježe krvi. Pravog imena (ili prezimena) DayWalker, omiljena nam se junačina u ovoj igri predstavlja kroz priču o velikom gradu preplavljenom vampirima, a jedini spas za nesretne i ugrožene goloruke stanovnike predstavlja - zna se tko.

Problemi s *Bladeom* su vidljivi od samoga početka - loša i zastarjela grafike te nesređeno upravljanje likom. Grafički engine podsjeća na onaj iz prvog *Tomb Raidera* (pojavio se koncem '96. ili početkom '97., tj. davno), ali ga svejedno nije uspio dostići unatoč znatnom vremenskom odmaku i očitom napretku tehnologije stvaranja igara. Upravljanje Bladeom je, opet, priča za sebe. Pokušaj da se napokon napravi lik koji će moći pucati, tući se i mahati katanom i nije baš uspio - naš se Blejdić često nađe okružen trojicom - četvoricom likova koji pucaju u nj, tuku ga, a vaši prsti sumanuto pokušavaju promijeniti pištolj za katanu, katanu za neki automat ili, češće, medi-pack, dok zdravlje nestaje li nestaje.

Za popravljanje krvne slike uvijek dobro dođe malo uličnе akcije.

Zanimljivo bi bilo čuti što o igri misli Wesley Snipes

Zaključak: opet smo dobili poluproizvod koji bi prije koju godinu možda i bio zabavan, ali danas ne nudi ništa novo i neviđeno, pogotovo pored živog *Syphon Filtera* ili *Soul Reavera*. Hammerhead je napravio posao stoljeća s *Quakeom 2*, no bilo bi im bolje da *Blade* što prije zaborave. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	7
	4

Pravi pastiri sigurno se ne susreću s opasnostima kao što je zmija koja riga vatru

SHEEP

Minds Eye Productins Ltd | Empire Interactive
Studeni 2000. | Logičko-arkadna | 1-2 | PlayStation, PC
memory card, dual shock analog | PAL

Ako ste mislili da je život pastira miran i bezbrižan, ova će vas igra brzo uvjeriti u suprotno.

Na prvi pogled jednostavna zadaća tjeranja ovaca postaje jednim od najtežih poslova na svijetu čim kročite na neki od malo težih terena, prepunih zamki i opasnosti za vaše vunene štićenice. A vaše ovčice bezbrižno skakuću i veselo mekeću između kombajna, opasnih robota, bacača plamena i tko zna čega još, nimalo zastrašene samrtničkim krikovima svojih prijateljica.

Upamtite, u ovoj igri ne upravljate izravno tim glupim bijelim ovčicama nego kontrolirate pastira koji ih može tjerati ili jednu po jednu prenositi s mjesta na mjesto. Različiti pastiri (ponuđena su vam četiri lika) različito djeluju na njih, a i svaka se vrsta (također četiri komada) drugačije ponaša pa ćete već nakon nekoliko nivoa stvoriti svoj osobni stil igranja. Doduše, većina igrača igru prati začuđujuće sličnim, i vrlo šarolikim, rječnikom jer su jadne ovčice nezamislivo glupe - programeri su se uistinu potrudili učiniti ih takvima - i uvijek naprave baš ono što niste željeli.

Svaka čast originalnosti programera kojima je to palo na pamet, no težina nekih nivoa uistinu je frustrirajuća. Odlučite li se zaigrati *Sheep*, pobrinite se da u blizini nema lomljivih predmeta koji dobro lete jer glupost ovaca koje same ulijeću u ralje smrti i nakon vaših najopreznijih manevara mogla bi i najmirnije ljude dovesti u stanje ubilačkog bijesa. Pa ipak, igru preporučujem - ako ni zbog čega drugog, a ono da provjerite jesu li vam živci uistinu snažni kako ste mislili. ⊗

Ma kud ideš, glupa OFCO jedna!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	9

Ova frustrirajuće teška i vrlo originalna igra dobrodošlan je pomak od uobičajenih arkada i pucač na

8

Tjerajući oFce kroz strojeve koji im mijenjaju oblik ili boju, nakratko ih pretvarate u korisne alate pa čak i oružja

Ako želite igrati udvoje, oFconogomet vas neće previše usrećiti, no mora se priznati da je frustrirajući gotovo kao i prava igra

BREATH OF FIRE 4

CAPCOM | CAPCOM | Subotom uvečer, negdje
kod Kvatrića | RPG | 1 | PlayStation
memory card | PAL

Ljudi su se oduvijek htjeli igrati bogova. Ma k vragu, preskočimo uvod. Stigao je najnoviji nastavak legendarne sage koja se provlači još od slavnih dana Nintenda. Ovaj Capcomov roleplaying stavlja vas u ulogu Ryua koji se još jednom budi amnetičan u krateru kod nekog vulf fak kantrija. Nakon što ga pronađe mlada, ljupka princeza Nina, odlučuje joj pomoći u potrazi za njenom izgubljenom sestrom.

Smještena u svijet prepun zmajeva, *Breath of Fire 4* je igra koja jednostavno puca od potencijala. Počnemo li s pričom koja je jednostavno briljantna (za onoga tko po prvi put igra neki dio ove sage) ili se pak oslonimo na animaciju likova ili borbu, igra predstavlja uistinu pravi napredak u odnosu na prijašnji nastavak. Broj miniigara koje su označile BOF seriju je velik - od pecanja preko utovarivanja kutija na brod pa čak i *Wipeout*-stil jurnjave na sandflyeru - dajući specifičan šarm jednoj od posljednjih roleplaying igara za PS1. Štoviše, ako vam se da (meni nije), možete skupljati trofeje i prodavati ih posebnim trgovcima koji ribu mijenjaju za robu. A čarolije - što da kažem, nego "čarobno" %). Novi sustav kombiniranja grana čarolija koje se međusobno poboljšavaju omogućuje komboe i pregršt prilika za eksperimentiranje pri čemu treba malo mućnuti i glavom ("vatra+vjetar=stihija" npr.). Što onda tu ne valja? Pa, za početak spomenimo random encountere koji su, iako riješi od onih u prošlom nastavku, i dalje dozlaboga iritirajući. Kao drugo, ako ste igrali ijedan od prijašnjih nastavaka, vjerojatno ćete zapaziti da je glavni lik Ryu opet zavijen velom misterije. Mislim, ljudi! Pa svi se opet čudom iščuđavaju činjenici da je on zmaj. I tako će i po četvrti put likovi polako, ali sigurno zijevati u čuđenju, što je O.K ako vam je ovo kao mojoj malenkosti prvi *Breath of Fire* koji igrate. A ako nije, postoji velika vjerojatnost da će vam se radnja činiti razvučena i pomalo prespora. Stoga, preostaju vam dvije stvari (kako bi s punim pravom rekao kolega na jednom PSX siteu): ako ste novajlija i ako volite 2D roleplayinge, obavezno ubodite BOF4, a ako ste odigrali trojku ili (čak) dvojku, pričekajte da igra bude snižena. ⊗

Ako niste igrali trojku ili dvojku, OBAVEZNO kupite četvorku

MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	4

Fenomenalna igra koja zbog nekih sitnih nedostataka nece prvac BOF veteranima, a ako ste svjez... nabavite ... stvar je mrak

7

Između bitaka možete uživati u divnim sekvencama razgovora koji su uvjerljiviji negoli oni u španjolskim sapunicama

KESSEN

Developer: KOEI | Izdavač: Electronic Arts | Datum izlaska: u prodaji | Žanr: strategija | Broj igrača: 1 | Platforma: PlayStation 2 | Dodatna oprema: PS2 memory card | Inačica: PAL

Iako je najavljivan kao lijepa, dugačka i intrigantna real-time strategija, *Kessen* se može okititi samo prvim od spomenutih četiriju pridjeva.

Nažalost, istina je. Dobra grafika i kvalitetna zvučna pozadina najbolje su strane ove relativno neatraktivne strategije. Ako vas zanimaju dokumentarni filmovi o povijesnim bitkama, svidjet će vam se animacije i opisi stvarnih događaja u Japanu iz doba vladavine šogu-na, no kad preuzmete ulogu Ieyasu Tokugawe i krenete u osvajanje, sve ubrzo postaje monotono.

Bitke u tobožnjem real-timeu svode se na manevre sporo pokretnih jedinica u poziciju iz koje možete upotri-jebiti specijalni napad ili s više svojih jedinica napasti pro-tivničku. Ostali strateški ele-menti kao što su napad s boka ili sleđa, nepovoljan teren ili umor trupa neznatno će utje-cati na ishod sukoba. Iako ćete se animacijama specijalnih napada u početku diviti, ubrzo će vam dosaditi, a prije svake veće bitke morat ćete se pro-biti kroz hrpu ekrana samo da biste priredili svoje trupe za borbu.

Ako ipak odlučite zagrati ovu igru, vrlo brzo ćete stići do njenog kraja. Iako razvoj priče ovisi o tome gubite li ili pob-jeđujete, Kessen je vrlo lagana igra jer je samo nekoliko borbi na vašem putu pa se morate truditi da izgubite kako biste vidjeli neki novi okršaj. Kad završite, pruža vam se šansa da krenete iznova i promijenite povijest kao Mitsunari Ishida – drugi pretendent na šogunat - no pitanje je hoćete li imati snage. ⊗

Igra koju vrijedi pogledati, ali vam preporučujem da je u tu svrhu radije iznajmite

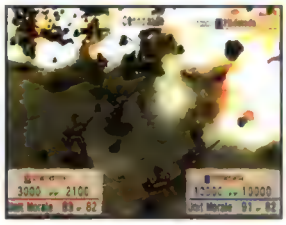
MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8

Zanimljiv komadić japanske povijesti pre-dočen lijepo nacrtanim animacijama

6

Većinu vremena provodite na ovakvoj mapi, gdje sve jedinice izgledaju slično, a strateški ele-menti pokazuju se u svoj svojoj minimalnosti



Lijepe animacije specijalnih napada čine glavninu igre, no nakon što ih vidite nekoliko puta gledat ćete samo brojeve u dnu ekrana ili ćete ih pot-puno preskočiti

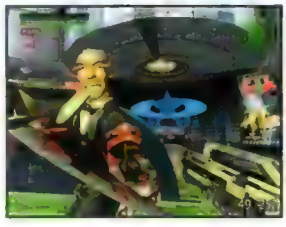
TIME SPLITTERS

Developer: Free Radical Design | Izdavač: Eidos Interactive | Datum izlaska: u pro-daji, pokraj žestokih pića | Žanr: FPS | Broj igrača: 1-4 | Platforma: PlayStation2 | Dodatna oprema: dual shock 2, PS2 memory card, PS2 multitap | Inačica: PAL

Ovoj ćemo igri onako kao što su je i napravili - in media res. Dakle, nema uvoda, animacije, dodatne opreme i sitnica, sve je u njoj podređeno upucavanju, i to, vjerovali ili ne, upucavanju do četiri osobe!

Free Radical Design su nakon *Goldfingera* (za N64) napravili uvrnutu pucačinu koja nas podsjeća na zabavu s arkadnih automata. U *single player* modu igra je malo dosadna i vrlo teška (ipak je prvo odigrajte na *easy*), klasični *capture the flag*. Prodite svako vremensko raz-doblje da biste otvorili nova, pa nove likove, oružja, sitnice u *multiplayeru*... A prava zaba-va počinje u *story-multiplayeru*. Dva igrača u kooperativnom tamanjenju svega što se kreće na ekranu, vježbanje refleksa, ciljanje i *budy-budy* čuvanje leđa, to je ono što u ovoj igri volimo i što nas je napaliło. Odlična grafi-ka, *pop-up* je preživjeli pojam, snajper gada iz prizemlja do osmog kata! Luda akcija koja, nažalost, brzo završava. Trebalo nam je dva-tri sata i bili smo gotovi, šmrc... Ali tu

Šteta što je tako kratka...



Hah, face su lude, u glavnoj ulozi se pojavljuje i pornozvijezda

se pojavljuje otvoreni *multi-player* koji u kombinaciji s najboljim i najjednostavnijim kreatorom nivoa čini čuda... Mljac! Igra odličnog izgleda i zvuka koja praši na sve strane. ⊗

MIŠLJENJE

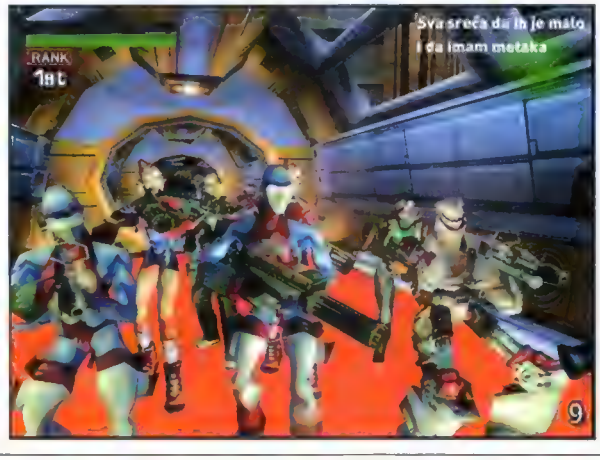
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	5

Radi bezobrazne kratkoće, konačna je ocjena samo 7. Sve ostalo ovdje vrijedi uloženog novca

7

Žena mog života. Ah...(uzdah)

Žena mog života (rezerva). Ugh...(izdah)



SSX

PROIZVOĐAČ EA Sports BIG IZDAVAČ Electronic Arts DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR spusti se živ niz padinu BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation 2 PODRŽANI HARDVER PS2 memory card INAČICA PAL

Nema velike jagme za igrama sa *snowboard* tematikom. Dolaze mi prijatelji pogledati *dvojku* ali nitko da baci barem letimičan pogled na SSX! Svi bi gledali sisice... hm... suknjice cura u *Dead or Aliveu 2* ili napucavali zombije u *TimeSplittersu* ili, što je još gore, odigrali utakmicu FIFE... svašta nešto.

Što je, nema snijega nekoliko godina pa svi zaboravili na lijepe zimske radosti? O.K, budimo u trendu, stalno se priča o globalnom zatopljenju Majčice Zemlje, hajmo onda i mi nositi bikinije... Ili još bolje, pođimo svi u Maribor pogledati slalom na tek opalom lišću... Hvala lijepa, volim ljeto, volim more, al' volim i snijeg, pa makar bio i iz snježnih topova što ih reproducira moćni hardver Playstation dvojke! U SSX-u snijega ima koliko hoćete bili vi u Texasu, na Havajima ili unutar golemog flipera!? Zimskih je i inih radosti u SSX-u i više nego dovoljno jer su dečki iz EA Sports Biga (nova EA-ova podružnica koja će se baviti *extreme* sportovima) pokupili najbolje iz žanra utrka i *extreme* sporta te *Tony Hawka* i sl. igara i sve savršeno izbalansirali. To znači da SSX ne prati ustaljenu formu spomenutih igara (spusti se niz stazu i proizvedi nekoliko trikova pa na kraju zbroji bodove kako bi shvatio da nisi prvi), nego donosi svježinu i novinu koja je nama igračima toliko potrebna. Jedna utrka ili, bolje reći, spuštanje, može trajati i 7 minuta jer su staze goleme, i duge i široke, prepune prečica kroz šumu, brda i doline, izdizajniranih do najsitnijih pojedinosti pa ćete ih s gušom otkrivati i nakon nekoliko mjeseci igranja. Trikovi koji se izvode na sličan način kao u *Tonyju* (kombinacija okreta i hvatanja), dakle perfektno, pune *turbo* bez kojeg je teško pobijediti. A da biste bili prvi, morat ćete se *šakatati* s konkurentskim, ne odveć prijateljski raspoloženim *snowboardašima* kojih je 5-6 u svakoj utrci. Pravilo je jednostavno: budi prvi, svom *snowboardašu/ici* izgradi što bolje sposobnosti te mu/joj kupi bolju dasku, odjeću i sl. Igra je upakirana u *mrak* grafiku te izvrsnu *mjuzu*, *izmiksanu* tako da prati uzbuđenja na stazi (točnije, vaše mjesto u poretku). Ukratko: SSX je jedna od rijetkih igara za PS2 za koju se može reći da je u cijelosti dovršena i da će se igrati mjesecima. Eh, imam osjećaj da će sad prijatelji odjednom poželjeti pogledati taj famozni SSX... Nema frke, vagon snijega po satu... he, he

P.S. Koliko bi trebalo platiti prijevoz snijega iz Austrije do Maribora? Dario Zrno

Kratko i jasno: imate li PS2, ne propustite SSX

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Ne, nije tiskarska pogreška, to je čista devetka!	9

DEAD OR ALIVE 2

PROIZVOĐAČ Tecmo IZDAVAČ Tecmo DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR 3D tučnjava BROJ IGRAČA 1-4 PLATFORME PS2, Dreamcast PODRŽANI HARDVER dual shock 2, PS2 memory card, PS2 multitap INAČICA PAL

Iako je Tecmo samo doradio japansku inačicu svoje prve igre za PS2, u Europu je poslao iznimno kvalitetan proizvod.

Pošto je japanska inačica napravljena "na brzinu", mnogi su je omalovažavali govoreći da se ni po čemu ne razlikuje od iste igre na Dreamcastu. Europska je inačica zato obogaćena digitaliziranim glasovima, kostimima i arenama, a engine je dodatno usavršen pa smo dobili vjerojatno dosad najljepšu tučnjavu.

DOA2 se od uobičajnih 3D tabačina poput *Tekkena* razlikuje samo u nekim elementima: nudi mogućnost slobodnog kretanja po areni i prelazak između nekoliko povezanih postora, postoje protuudarci kojima se borba značajno ubrzava i posljednje, ali ne i najnezanimljivije, ženski likovi imaju velike grudi koje vidljivo poskakuju u akciji. Ostatak - igranje učetvero u tag stilu (borci se izmjenjuju u areni),

Specijalne udarce s dva borca odjednom malo je teže izvesti, ali su zato vizualno najatraktivniji

Najljepša tučnjava dosad - ne samo zbog "obdarenih" ženskih likova

story, versus, survival i ini načini igre, osvajanje novih kostima kroz borbu i slično - elementi su svih igara ovog žanra pa ih ne treba posebno opisivati. Ipak, i s takvim malim inovacijama, DOA2 ima ponešto za svakoga – seksualnog naboja, dubinu sustava borbe koji, kada njime ovladate, ne dopušta početniku da pobjedi majstora nasumce lupajući po tipkama te velik i prekrasno dorađen prostor za borbu. Dodajte tome i najdetaljnije kreirane kostime likova koje sam ikad vidio i dobit ćete igru koju je prava šteta ne imati u svojoj kolekciji - jer *Dead or Alive 2* će se sigurno igrati i kad mnoge druge igre izdane na početku životnog vijeka PlayStationa 2 padnu u zaborav. Berislav Jozić

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Vrlo zabavna tučnjava s atraktivnim likovima	8

PLAYSTATION 2 U PET PITANJA

Halo, Bero? *Da, ja sam.* 'si kupio PS2? *Jesam.* I, kakav je? *Super*! Kaj sad radiš? *Baš igram Kessena.* Mogu doć pogledat kak' to 'zgleda? *Samo navrati.*

Dakako, neću vam dalje prepričavati naš razgovor, nego ću pokušati odgovoriti na pet najčešćih pitanja vezanih uz toliko traženu crnu konzolu te reći nekoliko riječi o osnovnoj opremi koju bi svaki igrač trebao imati.

1 Što nam to novo donosi PS2 i koliko je doista bolji od PlayStationa?

To je zapravo prvo pitanje na koje treba odgovoriti jer zanima mnoge vlasnike PlayStationa kojima srce (ili džep) ne dopušta kupnju njegova nasljednika. Nakon nekoliko tjedana druženja s tim crnim ljepotanom, mogu sa sigurnošću reći da donosi mnogo.

Iako je gledanje filmova s DVD-a dobrodošla mogućnost, osobito u trenutku kada taj medij postaje sve popularniji, a DVD playere nemaju još uvijek mnoga naša domaćinstva, ovo je ipak konzola za igru. Sve dobre strane PlayStationa zadržane su, a mnogo veća snaga koja leži unutar crnog kućišta obećaje još mnoge mjesece i godine zabave. PlayStation 2 zasad je samo mnogo kvalitetniji i moćniji nasljednik stare konzole, ali bi zahvaljujući svojim mogućnostima i najavama za budućnost mogao postati i mnogo više – prvi pravi multimedijski centar o kojem već 15-ak godina maštaju različiti proizvođači hardvera.

2 Gledanje DVD filmova, slušanje audio CD-a?

Mogućnost gledanja DVD-filmova značajna je prednost PlayStationa 2 u odnosu na ostale igraće konzole, na što upućuje i činjenica da je u Japanu nakon njegova puštanja u prodaju porasla i prodaja DVD-a za 150%.

U europskoj je inačici konzole softver za kontrolu DVD playera smješten u ROM-u, baš kao i u novoj japanskoj inačici (sjetimo se, prve su japanske konzole isti softver imale na memorijskim karticama). Po nekim naznakama, taj ali i drugi driveri koji se također nalaze u ROM-u moći će se u budućnosti nadograđivati, što znači da možemo očekivati i porast njihove kvalitete. Trenutačno, softver omogućuje korištenje svih funkcija koje pružaju i drugi DVD playeri, a već nakon nekoliko minuta navikavanja, kontroler se pokazuje kao vrlo dobar kontrolni uređaj. Nova se inačica konzole već više od mjesec dana prodaje u Japanu, a dolazi s daljinskim upravljačem koji upravljanje DVD playerom čini još ugodnijim.

Što se tiče sadašnje kvalitete slike, kod europske inačice postoji jedan mali problem. Naime, zbog obveze da se DVD videosignal zaštiti od mogućeg kopiranja, filmove je moguće gledati samo ako svoj PlayStation 2 spojite s TV-om ili s monitorom standardnim videokabelom (koji dobivate uz konzolu) ili S-video AV kabelom. Upotrijebite li RGB kabel, koji će dati zamjetno bolju kvalitetu slike, cijela će slika biti u zelenom tonu. Ako isti kabel upotrijebite za igranje igara, sve je u redu, slika će biti izvrsna – problem se javlja samo kod gledanja DVD-filmova. Je li riječ o softverskoj ili hardverskoj zaštiti, Sony zasad šuti, ali bi svima bilo draže da je ono prvo jer bi se tada pogreška mogla ispraviti nadogradnjom za ROM i tako izbjeći zahvat u unutrašnjosti konzole koji je u drugom slučaju neizbježan.

Ne morem bež njih

Naravno, konzola sama za sebe nije ništa - da biste mogli igrati, morate imati nekakav kontroler, a kupivši je, dobivate samo jedan dual-shock 2. Ta crna verzija starog dual-shocka, osim po boji, specifična je i po tome što svi gumbi (osim START i SELLECT) imaju analognu osjetljivost od 256 stupnjeva, što bi igre u budućnosti trebale znati iskoristiti. Tako će, primjerice, brzina i snaga vašeg pritiska na X u *Metal Gear Solidu 2* djelovati na brzinu kojom će Snake potegnuti pljucu te hoće li ispaliti samo jedan metak ili cijeli rafal. Već i sada neke igre (*X-Squad*) koriste analogna svojstva tipki za pokretanje, ali kako većina PS2 igara omogućuje kretanje analognim stickovima, to i nije neki napredak.

Naravno, za snimanje pozicije u PS2 igrama trebat će vam PS2 memory card, također crne boje i malčice veća od dosadašnjih sivih Sonyjevih memorijskih kartica. Njenih 8MB prostora nije podijeljeno u blokove pa na nju ne možete snimati podatke starih igara. Nećete je dobiti s konzolom, nego je morate kupiti - problem je jedino što je trenutačno u Europi prava nestašica tog proizvoda.

Za skupno igranje PS2 naslova morat ćete nabaviti i PS2 multitap, ali njime nećete moći igrati stare igre. Novi dizajn i boja, kao i činjenica da se uključuje u dva otvora - onaj za kontroler i onaj za memorijsku karticu, jedine su razlike koje smo dosad uspjeli na njem otkriti.

Naravno, trebat ćete i igre, ali o njima više na drugim stranicama.

Drugo moguće rješenje je S-video AV kabel kojim je također moguće dobiti kvalitetan signal, ali većina TV-a koji se danas prodaju u Hrvatskoj nemaju odgovarajući port u koji bi se on mogao priključiti.

Što se tiče slušanje audio CD-a, tu neće biti nikakvih

kvalitativnih poboljšanja u odnosu na staru konzolu iako je vizualno sučelje malo drugačije. Glasine o mogućnosti slušanja MP3-a su - kao što ste i pretpostavili - lažne, no u Japanu bi se uskoro u prodaji trebao naći softver koji će i to omogućavati.

3 Igranje PlayStation igara?

Kao što je Sony najavio, PS2 je u cijelosti "backward compatible", što znači da igre s PlayStationa na njemu rade bez problema. Dobro, postoje neke koje, kažu u Sonyju, "imaju problema", no riječ je samo o rijetkim japanskim naslovima.

Što se tiče mogućnosti da se brzina učitavanja PlayStation igara poveća i da se teksture izglade, to se pokazalo korisnim u 50% iskušanih igara – s tim da je utjecaj ubrzavanja mnogo primjetniji nego utjecaj izgladivanja tekstura, koje je samo vrlo rijetko uočljivo na prvi pogled.

4 Korištenje dodatne opreme?

Većinu dodataka za svoj PlayStation moći ćete koristiti na PS2 konzoli bez ikakvih problema. Kontroleri funkcioniraju normalno, kao i volani za koje očekujemo da će ih simulacije vožnje kao *Gran Turismo 3* znati iskoristiti bolje nego igre na PlayStationu koje u većini slučajeva nisu omogućavale visok stupanj osjetljivosti.

Memorijske kartice i multitapove s PlayStationa moći ćete na PS2 konzoli koristiti samo za igranje starih igara. Nažalost, PS2 igre ne mogu snimati ni učitavati poziciju sa starih memorijskih kartica, a kad koristite stari multitap, PS2 igre prepoznaju samo kontroler u portu A.

5 Portovi, dodaci, internet...?

Različiti otvori za čudno oblikovane priključke s prednje strane kućišta PlayStationa 2 odmah su pobudili znatiželju igrača. O čemu je zapravo riječ? Sony je jednostavno želio izbjeći, koliko je to god moguće, mogućnost da ga pregazi budućnost. PlayStation sa svojim ograničenim mogućnostima povezivanja i nadogradnje nije mogao pružiti mnogo više od igranja igara, PS2, naprotiv, sadrži veće potencijale, no za svaku dodatnu upotrebu mora postojati mogućnost povezivanja s drugim komadima hardvera.

S prednje su strane dva USB i jedan firewire priključak, koji omogućuju povezivanje s različitim vrstama uređaja – od miševa i tipkovnica do digitalnih kamera. Potrebno je jedino da softver koji koristite posjeduje drivere za hardver koji želite priključiti, a da su programeri tu mogućnost odmah prihvatili, uvjerili smo se igrajući na novoj konzoli igru *Silent Scope* pomoću Logitechevog miša namijenjenog radu na PC-ju priključivši ga na USB priključak.

Sa stražnje je strane veliki otvor u koji će se uključivati najavljeni hard disk i/ili modem koji će vlasnicima konzole omogućiti povezivanje na Internet, mrežno igranje i tko zna što još. Neke zemlje imaju još kvalitetniju vezu od modemske (npr. kabelsku), pa će ondje igrači moći nabaviti komplet hard disk + specijalizirana kartica s potrebnim priključcima. Komplet hard disk + modem u jednom komadu trebao bi biti pušten u prodaju tijekom 2001. godine, a nekoliko tvrtki već radi na razvoju pretraživača WWW stranica i e-mail programa. Modem se može priključiti i preko USB priključka, što će neke manje tvrtke sigurno iskoristiti te nam ponuditi jeftine USB modeme.

Ne smijemo zaboraviti ni ljubitelje dobrog zvuka, koje će zaintrigirati logoi dolby digital i DTS standarda ugravirani na kućištu. Za takve na poleđini konzole postoji optički audioizlaz kojim je mogu spojiti s drugom audiooopremom kako bi dobili savršen zvučni ugođaj – kako za slušanje glazbe i gledanje filmova, tako i za igranje igara koje sve više polažu i na kvalitetnu zvučnu kulisu vizualne akcije. ⊗

Berislav Jozić

CREATIVE LABS/CAMBRIDGE SOUNDWORKS: PLAYWORKS DTT3500 DIGITAL

BOLJE OD NAJBOLJEG ILI TUNING PS2

Da biste na najbolji mogući način doživjeli sve zvučne ljepote što ih nudi PS2, trebat će vam pojačalo ili dekoder koji podržava reprodukciju u 5.1 standardu uz pripadajuće zvučnike.

Cijena takvih sustava nerijetko se penje i do više tisuća DM, ali je tvrtka Creative Labs, inače specijalizirana za PC zvučne konfiguracije, na vrijeme shvatila da su i korisnici PS2 potencijalni kupci njihovih proizvoda. U vrhu njihove ponude trenutačno je sustav koji nosi oznaku 3500, a sastoji se od *dolby digital* pojačala i dekodera, pet satelitskih zvučnika i *subwoofer* kutije, daljinskog upravljača, hrpe pripadajućih kabela i stalaka za stražnje satelite! Pri punoj snazi isporučuje 70-ak W snažan zvuk, što je sasvim dovoljno za kvalitetno igranje ili gledanje filmova. Ime Cambridge Soundworksa je jamstvo kvalitete izvedbe, dok sam sustav vizualno podsjeća na prestižne BOSE *cubeove*.

Zvuk je izvrstan, a *surround* radi bez zamjerki. Za igranje svih onih igara ili gledanje DVD-a koji ne podržavaju navedenu opciju postoji i *prologic* postavka koja će "stvoriti" *surround*. Naravno, pravi ćete užitak osjetiti tek kada se upali indikator za *dolby digital* (da biste "objasnili" pojačalu kako je PS2 u stanju isporučiti 5.1 signal, morate u zvučnim postavkama konzole uključiti *dolby digital* opciju) – doduše, većina trenutačno dostupnih PS2 igara ne nudi tu vrstu zvučnog kodiranja, ali će već za nekoliko mjeseci DD postati standard za sve naslove. S gledanjem filmova neće biti problema jer gotovo svi podržavaju DD, a optički kabel koji dolazi uz sustav jamči isporuku najkvalitetnijeg mogućeg signala.

Ulaganje u ovakav sustav je najbolje moguće rješenje za svakoga tko želi imati *surround* u svojoj sobi, a ne može si priuštiti (pre)skupe sustave nekih drugih proizvođača. Serija 3500 je trenutačno najbolje što nudi naše tržište. ⊗

Amar Rešić

proizvođač CREATIVE LABS/CAMBRIDGE SOUNDWORKS cijena 3342 kn u Hrvatskoj Info Gama. tel 01/ 30 40 500 upotrebljivost filmovi i igre druge generacije korisnost iznimna good zvuk, dizajn, dodatni stalci, veličina zvučnika, mogućnost spajanja na računalo ili DVD player bad ozbiljnije zamjerke bi našli samo pravi audiofili net.connect csw.creative.com

SONY

Želje ponekad mogu postati stvarnost!

CMD-Z5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- ugrađena tel. sekretarica
- zaštitni UV premaz kućišta
- hrvatski izbornik ■ igrice
- mogućnost memoriranja 500 brojeva

Neodlučni ste?

Nepisano je pravilo da neodlučni ljudi na kraju uvijek ostanu bez svojih želja. Odlučite se još danas, jer sutra će možda biti već kasno!!!

CMD-J5

Prvi put u Hrvatskoj uz najpovoljnije cijene!!!

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard
krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

HELIKOP d.o.o.
Zagreb, Martićeva 71,
tel: 01/ 455 19 66,
455 19 77

Ovlašteni SONY servis
Zagreb, Medveščak 67, tel: 01/ 4666 888

Wonder-Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 977, 362 811, 543 227